

Jurnal UNS Dwija

by 14. Zetri

Submission date: 07-Jul-2022 11:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 1867576244

File name: Jurnal_UNS_Dwija.pdf (439.39K)

Word count: 3685

Character count: 22951

Penggunaan Media Kahoot Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Nurul Iman

Zuni Eka Tiyas Rifayanti, Husnul Mu'asyaroh

STKIP Bina Insan Mandiri
zunieka@stkipbim.stkipbim.ac.id

31

Article History

received 22/5/2021

revised 5/11/2021

accepted 24/12/2021

Abstract

As teachers, in this era we must understand that the era of education with the use of digital technology is a hallmark of education in the 4.0 revolution era where teachers in the digital era are required to be able to make changes in the delivery of material to students to make it easier to accept. The purpose of this study is to (1) describe the use of kahoot media (2) describe student learning outcomes with the use of kahoot media (3) describe student responses (4) describe barriers to the use of kahoot media. The research method used in this study is a research method with a qualitative approach. Which aims to describe the effect of using kahoot media in thematic learning that focuses on the material of the proclamation event. Data collection instruments used interview instruments, learning outcomes instruments and student response questionnaires. The subjects studied were fifth grade students of the Islamic Elementary School Nurul Iman. The results of this study indicate that using kahoot media can help teachers in conditioning students, besides that this media can also make students understand the material given better. However, in its use there are obstacles to the internet network connection and the lack of the number of devices owned by students.

Keywords: kahoot media, learning outcomes, thematic learning

Abstrak

Sebagai guru, di era kali ini kita harus paham bahwa era Pendidikan dengan pemanfaatan teknologi digital merupakan ciri dari Pendidikan di era revolusi 4.0 yang dimana guru di era digital diharuskan mampu membuat perubahan dalam penyampaian materi kepada siswa agar lebih mudah diterima. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan penggunaan media kahoot (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penggunaan media kahoot (3) mendeskripsikan respon siswa (4) mendeskripsikan hambatan pada penggunaan media kahoot. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kahoot dalam pembelajaran Tematik yang berfokus pada materi peristiwa proklamasi. Instrument pengumpulan data menggunakan instrument wawancara, instrument hasil belajar dan instrument angket respon siswa sedangkan data di analisis dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kahoot ini dapat membantu guru dalam mengkondisikan siswa, selain itu media ini juga dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diberikan. Namun dalam penggunaannya terdapat hambatan pada koneksi jaringan internet dan kurangnya jumlah perangkat yang dimiliki oleh siswa.

Kata kunci: media kahoot, hasil belajar, pembelajaran tematik



17

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Teknologi menjadi alat yang digunakan dalam menyediakan keperluan seperti barang untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi menjadi hal yang tidak dapat terlepas dari masyarakat disekitar kita, teknologi komunikasi seperti gawai menjadi salah satu contohnya. Di masa revolusi 4.0 atau yang disebut dengan era digital dan berkembang begitu pesat membawa dampak luar biasa pada semua aspek tanpa terkecuali pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat dunia pendidikan dituntut untuk melakukan perubahan. Karena kita tidak hanya menghadapi mesin digital melainkan juga karakteristik siswa dalam memotivasi belajarnya.

Di era digital ini, banyak siswa telah memiliki media gawai yang dimiliki secara pribadi. Hal ini menimbulkan dampak baik dan buruk bagi perkembangan perilaku maupun pola pikir siswa. Akan berdampak baik jika digunakan pada ranah mencari informasi penting guna memperdalam ilmu pengetahuannya terhadap mata pelajaran di sekolah. Namun akan berdampak buruk jika hanya digunakan untuk sekedar bermain *game* dan berselancar mencari situs web yang tidak seharusnya.

Sebagai guru, di era kali ini kita harus paham bahwa era pendidikan dengan pemanfaatan teknologi digital merupakan ciri dari pendidikan di masa revolusi 4.0 atau yang biasa disebut sebagai pendidikan 4.0, dimana dalam pembelajarannya disebut dengan sistem siber (*cyber sistem*) serta harus sanggup dalam menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung secara berkala tanpa batas ruang dan waktu. Karena hal ini, guru di era digital diharuskan mampu membuat perubahan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa agar menjadi lebih mudah diterima. Seperti penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa.

Beberapa Upaya yang telah dilakukan oleh guru diantaranya dengan menggunakan beberapa aplikasi *online* seperti *wordwall* dan *live worksheet* namun dengan menggunakan media tersebut masih terkendala dengan kemampuan mendisain bahan ajar dan evaluasi sehingga aplikasi belum dapat diterapkan secara maksimal. Oleh karena itu inovasi dalam cara penyampaian materi yang berbeda sangat dibutuhkan siswa dimasa ini. Untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar, penerapan media seperti kahoot sangatlah diperlukan. Karena dengan penggunaan media kahoot ini diharapkan siswa tidak hanya mengingat materi yang disampaikan tetapi juga dapat menarik antusias siswa dalam belajar dengan bermain meskipun secara daring. Sehingga dapat ditarik kesimpulannya bahwa manfaat media kahoot dalam proses pembelajaran adalah menjadi salah satu alternatif belajar siswa agar lebih efektif dan menarik untuk memahami materi yang disampaikan guru kepada siswa.

Kahoot adalah salah satu permainan berbasis *platform* pembelajaran yang berdiri berdasarkan proyek kerjasama Johan Brand, Morten Versik dan Jamie Booker dengan Universitas Sains dan Teknologi Norwegia. Bersama dengan Profesor Alf Inge Wang mereka bekerjasama dan bergabung dengan Norwegia Asmund Furuseth. *Platform* kahoot yang dikenal sebagai media pembelajaran interaktif dalam latihan soal dan pengayaan yang diberikan guru kepada siswa dengan memiliki empat fitur, yaitu *game*, diskusi, kuis, dan *survey*.

Pembelajaran dengan bantuan media kahoot menjadi alat yang dapat merangsang kemampuan visual dan verbal siswa. *Platform* kahoot yang dapat digunakan secara cuma-cuma tanpa membayar, menjadi salah satu keuntungan yang diperoleh dari media berbasis teknologi ini. kahoot merupakan *platform* pembelajaran yang memiliki 2 halaman web yang dapat diakses oleh pengguna yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dalam membuat kuis dan <https://kahoot.it/>

digunakan untuk siswa dalam memainkan kuis yang dilakukan baik secara individu maupun berkelompok.

Secara umum, hasil belajar merupakan perubahan dalam kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2011:22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa diperoleh melalui proses belajar yang dimana akan dikatakan berhasil apabila dalam proses belajar tersebut menunjukkan suatu perubahan pada diri siswa. Tiga macam hasil belajar menurut Horward Kingsley dalam Sudjana (2011:22) yaitu: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Kusnandar (2013:62) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu kompetensi atau kemampuan dalam hal tertentu baik itu kognitif, afektifnya maupun psikomotoriknya yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar. Berdasarkan pendapat Hamalik (dalam Nuryadi dan Nanang, 2001:89), evaluasi yang menjadi sistem instruksional melaksanakan beberapa fungsi di antaranya yaitu:

- 1) Fungsi Edukatif yang berguna untuk mendapatkan informasi tentang keseluruhan sistem/subsistem pendidikan.
- 2) Fungsi Insitusal berguna untuk mengumpulkan segala informasi yang akurat mengenai input dan output pembelajaran.
- 3) Fungsi Diagnostik yang digunakan dalam memperoleh informasi mengenai kesulitan yang sedang dihadapi siswa.
- 4) Fungsi Administratif dipergunakan untuk menyajikan data mengenai kemajuan belajar siswa dan biasa dicantumkan dalam memberikan tanda kelulusan.
- 5) Fungsi Kurikuler untuk menyediakan informasi dan data yang akurat dalam pengembangan kurikulum.
- 6) Fungsi Manajemen berguna sebagai bahan pimpinan dalam membuat keputusan manajemen.

Berdasarkan pendapat Wasliman (dalam Susanto, 2013:12) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa berasal dari interaksi berbagai faktor yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari diri siswa. Dimana faktor ini contohnya seperti kecerdasan, motivasi belajar, kebiasaan belajar, minat, ketekunan, kondisi kesehatan dan kondisi fisik.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti kondisi keluarga, masyarakat sekitar dan sekolah.

Tujuan pada penelitian ini yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman; (2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman; (3) Mendeskripsikan respon siswa dalam penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman; (4) Mendeskripsikan hambatan pada penggunaan media kahoot dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *kahoot* dalam pembelajaran Tematik yang berfokus pada materi peristiwa proklamasi. Pada penelitian ini, memperoleh data dengan cara melakukan wawancara, observasi, tes dan juga pengisian kuisisioner (angket). Walaupun data yang digunakan dapat dihitung, namun penyajian angka dianalisis secara kualitatif.

Data penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini merupakan data verbal dan non verbal. Dimana data verbal yang diperlukan berupa hasil respon guru maupun siswa yang dilakukan dengan cara wawancara, pengerjaan tes, pengisian angket dan juga observasi yang dilakukan peneliti. Sedangkan data non verbal yang diperlukan berupa data hasil belajar siswa, daftar nama siswa, data profil sekolah, dan juga buku tema siswa Kurikulum 2013 Revisi 2017 Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 dengan materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi merdeka beserta materi ajar tambahan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dan informasi berupa Teknik Wawancara, Teknik wawancara yang dilakukan dengan terstruktur. Dalam wawancara ini dilakukan kepada guru dan siswa kelas VB Sekolah Dasar Islam Nurul Iman. Karena masih dalam masa pandemi covid-19 dan masih harus melaksanakan protokol kesehatan, sehingga wawancara dilakukan secara virtual melalui media *WhatsApp*. Teknik Hasil Belajar Siswa Pada Teknik evaluasi ini, diberikan kepada siswa dalam bentuk digital yang ditampilkan melalui media *kahoot*. Pada Teknik ini juga digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Teknik Angket Teknik angket yang diberikan kepada siswa sebagai responden. Angket diberikan secara daring melalui pranala *google form*. Angket ini diperlukan guna mengetahui respon dari siswa mengenai pembelajaran melalui media *kahoot*. Sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat keefektivan media *kahoot*. Untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media dalam penelitian ini, diolah dengan menganalisis jawaban berdasarkan Skala Likert. Berdasarkan buku Evaluasi pembelajaran Asrul Ananda, Rosnita, (2014:106), Skala Likert adalah skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap terhadap sesuatu yang dimana skala ini terdapat dua unsur yaitu pernyataan yang dapat berupa pernyataan dalam bentuk positif maupun negatif dan alternatif jawaban yang terdiri dari tidak setuju, kurang setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Sehingga skala ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan analisis hasil respon siswa maupun guru dalam pengisian jawaban melalui angket yang diedarkan. Teknik analisis data yang dilakukan ini terdapat beberapa tahap diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan data
Tahap awal yang dilakukan dengan melakukan pengumpulan data yang didapatkan dari sumber data yang telah di tentukan sebelumnya.
- 2) Reduksi data
Pada tahap ini, proses analisis dilakukan untuk memusatkan dan menyederhanakan hal-hal yang dianggap penting dan membuang hal-hal yang dianggap tidak perlu. Dengan memilih data yang dianggap penting, kemudian membuat kategori data lalu mengelompokkan data pada kategori yang telah dibuat.
- 3) Penyajian data
Penyajian data diarahkan dengan menyusun data yang di jelaskan secara deskriptif dan saling keterkaitan sehingga informasi yang dirangkum mempunyai makna tertentu.
- 4) Verifikasi data.

Pada tahap ini, perlu melakukan bukti-bukti yang lebih mendukung lagi sehingga kesimpulan kedua dari tahap verifikasi data jauh lebih valid.

8

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa selama dua kali pertemuan yang diamati peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik dan runtut. Cara guru membuka kelas *Teams*, mengajak siswa berdoa bersama dan melakukan apresepsi sebelum pembelajaran dilakukan guru dengan sangat baik. Dimana respon siswa diawal pembelajaran juga terlihat sangat baik dan santun. Mengucapkan salam saat pertama memasuki kelas juga menjadi kebiasaan yang baik bagi siswa.

Dengan dilakukannya simulasi penggunaan media *Kahoot* pada pertemuan pertama, guru melakukan persiapan dan diikuti oleh siswa yang juga mengikuti langkah-langkah sesuai arahan guru. Setelah selesai persiapan masuk, kemudian siswa dapat memulai pengerjaan kuisnya. Dari pertemuan pertama dengan pemberian materi serta pelaksanaan simulasi media, peneliti dapat melakukan penilaian selama pembelajaran yang tengah berlangsung. Sehingga peneliti dapat memperoleh data yang akan dianalisis lebih lanjut.

Pada Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru kelas VB Sekolah Dasar Islam Nurul Iman, yang dilaksanakan secara daring melalui *Video Call Whatsapp*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, Pada pertanyaan mengenai tanggapan guru selama pembelajaran menggunakan media *Kahoot* mendapat respon yang baik. Pada pertanyaan tersebut guru menyampaikan bahwa selama pembelajaran menggunakan media *Kahoot*, antusias siswa dalam mengikuti kuis dan mengerjakan soal terlihat berbeda. Ketertarikan mereka dan rasa ingin tahu mereka dengan soal yang diberikan begitu terlihat ketika mereka meminta untuk segera beralih ke pertanyaan berikutnya. Kesimpulan yang dapat diambil peneliti yaitu bahwa dengan adanya media kahoot ini guru merasa senang dengan perubahan antusias siswa dalam menyelesaikan kuis dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketika siswa diberi pertanyaan yang berkaitan dengan kefokuskan dalam mengerjakan soal dan pemahaman siswa mengenai materi yang telah diberikan. Siswa mengaku lebih fokus dalam mengerjakan soal karena setiap soal diberi batas waktu dalam pengerjaan, sehingga mereka merasa lebih fokus dalam mengerjakan. Materi yang diberikan oleh guru jadi lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat oleh siswa.

Evaluasi dengan menggunakan media kahoot memang meberikan suasana yang berbeda dari biasanya. Maka, berdasarkan hasil wawancara kepada guru mengenai pembelajaran dimasa pandemi dan penggunaan media kahoot, menunjukkan bahwa adanya kevektifan menggunakan media tersebut . Maka, berdasarkan hasil wawancara kepada guru mengenai pembelajaran dimasa pandemi dan penggunaan media kahoot, menunjukkan bahwa selama pandemi proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring melalui kelas *Teams*. Penyampaian materi oleh guru kepada siswa biasanya hanya berupa pdf yang diunggah guru melalui saluran *Teams*. Kemudian dengan adanya media kahoot, guru merasa terbantu dalam mengkondisikan siswa. Artinya, selama proses pembelajaran berlangsung yang biasanya siswa mengalami kebosanan dalam menerima materi, kurang kondusifnya suasana meski dalam pembelajaran secara daring. Dengan adanya media kahoot, guru dapat mengajak siswa untuk mengerjakan kuis sambil bermain. Siswa yang awalnya bosan bisa menjadi penasaran dengan pebelajaran yang diberikan.

Media kahoot juga dapat membantu guru dalam memotivasi siswa selama proses belajar mengajar. Hal ini terbukti selama pemberian kuis dalam memperdalam pemahaman siswa, guru dapat melihat kecepatan siswa dalam menjawab setiap butir soal. Dalam kesempatan inilah dipergunakan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa terutama bagi siswa yang kurang menonjol dalam belajarnya. Selain media ini dapat memotivasi siswa. Media ini juga dapat membuat antusias siswa dalam belajar dan menjadi lebih fokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Kegiatan untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran yang diberikan kepada siswa secara daring dalam bentuk kuis melalui media kahoot. Pada kuis kali ini, soal yang diberikan sama seperti soal pada saat pertama simulasi, namun soal diberikan secara acak serta waktu pengerjaan perbutir soal lebih dipercepat dari waktu pada saat simulasi. Pengerjaan kuis ini, siswa sudah paham dengan cara kerja media, namun 2 dari 6 kelompok mengalami kendala pada sinyal. Sehingga pengerjaan yang dilakukan kurang maksimal.

Berikut hasil dan analisa peneliti: Dilihat dari pengerjaan evaluasi siswa, terlihat pada butir soal nomor 8 dan 9 sebesar 0%. Pada nomor soal 8 dan 9 tidak termasuk kedalam soal sulit karena pada soal tersebut, keluar dalam kondisi jaringan internet siswa mengalami koneksi yang kurang stabil sehingga terhitung sebagai soal yang dilewati dan tidak dikerjakan siswa. Pada data lainnya terlihat bahwa 1 dari 10 soal tergolong sebagai soal yang sulit bagi siswa. Dimana hal tersebut ditunjukkan dengan besar jawaban siswa sebanyak 25% dari yang jumlah siswa. Hasil pengerjaan soal berupa kuis yang dijalankan menggunakan media kahoot, terlihat bahwa siswa jauh lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan daripada pemberian soal secara daring seperti biasanya. Pada Pembahasan dalam hal ini ada beberapa alasan salah satunya yaitu karena selama ini pemberian soal daring seperti biasanya, guru tidak dapat melihat adanya perubahan pada diri siswa terutama pada siswa yang memang masih kurang dalam pembelajarannya. Meskipun dalam pengerjaan terdapat soal yang masih sulit bagi siswa. Namun ketika guru mengulas kembali saat refleksi diakhir pembelajaran, siswa masih sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.

Maka, berdasarkan hasil pengerjaan soal berupa kuis yang dijalankan menggunakan media kahoot, terlihat bahwa siswa jauh lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan daripada pemberian soal secara daring seperti biasanya. Karena selama ini pemberian soal daring seperti biasanya, guru tidak dapat melihat adanya perubahan pada diri siswa terutama pada siswa yang memang masih kurang dalam pembelajarannya. Meskipun dalam pengerjaan terdapat soal yang masih sulit bagi siswa. Namun ketika guru mengulas kembali saat refleksi diakhir pembelajaran, siswa masih sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.

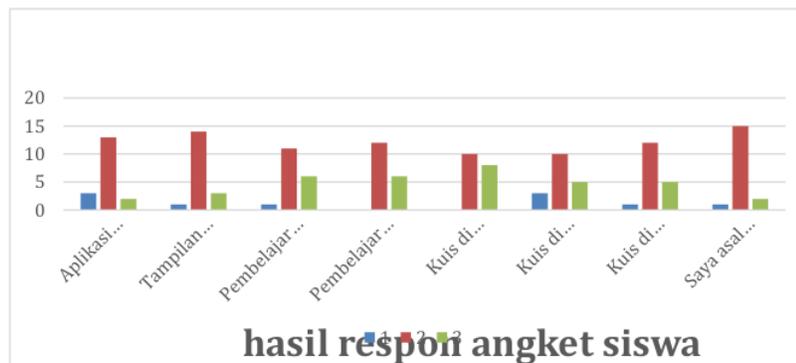
Daya ingat, antusias dan cara siswa fokus dalam pembelajaran juga menunjukkan perubahan yang baik. Dimana biasanya hanya beberapa siswa dalam tanya jawab diakhir kegiatan yang menjawab, kini hampir semua siswa ikut serta dalam menjawab pertanyaan. Kemudian antusias dan kefokusannya siswa dalam mengerjakan soal terlihat ketika siswa meminta untuk segera diganti ke soal berikutnya, hal tersebut terlihat jelas ketika soal telah dibuka, suasana hening dalam menjawab soal-soal kuis.

Angket respon siswa diisi isi oleh responden secara daring melalui *pranala google form*. Yang disajikan dalam bentuk diagram dan di rekap dengan hasil sebagai berikut:

36

Tabel 4. 1 rekap hasil respon angket siswa

No	Aspek yang dinilai	1	2	3
1	Aplikasi kahoot mudah dioperasikan	3	13	2
2	Tampilan kahoot menarik bagi saya	1	14	3
3	Pembelajaran menggunakan kahoot membantu saya memahami materi peristiwa proklamasi	1	11	6
4	Pembelajaran menggunakan kahoot sangat menyenangkan	0	12	6
5	Pembelajaran menggunakan kahoot membuat saya termotivasi untuk terus belajar	0	10	8
6	Kuis di kahoot membuat rasa ingin tahu saya bertambah	3	10	5
7	Kuis di kahoot membuat saya menjadi lebih fokus	1	12	5
8	Kuis di kahoot membuat saya merasa tertantang	1	15	2
9	Saya asal dalam mengerjakan kuis di kahoot	12	5	1
Jumlah		22	102	38



Gambar 4.3 Hasil Respon Angket Siswa

Dari segi pendapat siswa yang dituangkan dalam menjawab angket, seperti pada tabel 4.3, respon siswa dengan lebih banyak memilih setuju. Dan dari hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap hasil pengisian angket, terlihat bahwa respon siswa dalam menggunakan media kahoot sangat antusias dan membuat siswa jauh lebih termotivasi. Dari segi pendapat siswa yang dituangkan dalam menjawab kuis, seperti bagan gambar 4.2.3.1, respon siswa dengan lebih banyak memilih setuju. Data tersebut membuktikan bahwa siswa merasa setuju dengan media *Kahoot* menjadi media yang mudah dioperasikan dan menarik bagi mereka. Meskipun terdapat jawaban siswa yang menyatakan tidak setuju apabila media *Kahoot* menjadi media yang mudah dioperasikan, hal ini tidak membuat media ini tergolong sulit dioperasikan. Sulitnya dioperasikan bisa karena faktor koneksi internet yang tidak stabil pada lokasi siswa, sehingga dalam menggunakannya akan merasa kesulitan masuk.

Analisa yang dilakukan peneliti berdasarkan Skala Likert, dengan sistem penilaian item favorable, dapat disimpulkan dimana dari data tersebut dapat diketahui bahwa dari segi pendapat guru yang dituangkan dalam menjawab kuisioner menyatakan bahwa guru sangat setuju dengan pembelajaran menggunakan media Kahoot ini. Karena selain media mudah dioperasikan, media ini juga dapat membantu guru dalam mengkondisikan siswa terutama dalam hal menarik fokus dan konsentrasi siswa dalam memahami materi yang diberikan. Adapaun kelebihan media Kahoot terkad¹¹ dengan beberapa penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu media Kahoot untuk mengkondisikan kelas pada saat pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan dapat meningkatkan aktifitas pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Khabidin, 2019). Selain itu, penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran yang bisa di pakai untuk memfokuskan pembahasan mengenai terlaksananya kegiatan penutup dalam kegiatan proses pembelajaran (Desyana, 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik yang berfokus pada materi peristiwa proklamasi dan dilaksanakan selama 2 hari pada siswa kelas VB Sekolah³⁵ sar Islam Nurul Iman Benowo Surabaya, dapat diperoleh hasil yang disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada gu¹ kelas, menunjukkan bahwa penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar si²¹ a kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman sangat baik. ¹⁵
2. Berdasarkan Hasil belajar siswa dengan penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman mengalami perubahan yang baik. Terlihat dari lebih mudahnya siswa dalam memahami materi yang diberikan.
3. Berdasarkan pengisia¹ angket, respon siswa dalam penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Nurul Iman sangat baik. Siswa menjadi lebih tertantang dan fokus dalam mengerjakan soal serta mengingat materi.

DAFTAR PUSTAKA

- ¹⁴ Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asrul, Rusydi Ananda., dan Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: ¹⁸ Citapustaka Media.
- Bahar, Herwina, dkk. (2020). *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Vol.3 (2): hal 155-162
- Bunyamin, Aceng Cucu., Juita, Dewi Rika, dan Syalsiah, Noer. *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berba¹² Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. Jurnal Kehumasan Vol.3 (1): hal 44-48.
- Centauri, Beta. (2019). *Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal*. Diakses 06 Mei 2021, dari Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Palangka Raya.
- Danuri dan Siti Maisaroh. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nuryadi dan Nanang Khuzaini. (2016) "*Evaluasi Hasil dan Proses Pembeleajaran⁴ Matematika*". Yogyakarta: Leutikaprio.
- Sidiq, Umar dan Moh.Miftachul Choiri. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Desyana, Lucia Vita. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD*.
- Khabidin. (2019). *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Kelas 5 SD*.

Jurnal UNS Dwija

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.upgris.ac.id Internet Source	1%
2	documents.mx Internet Source	1%
3	academic-accelerator.com Internet Source	1%
4	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
6	callforpapers.uksw.edu Internet Source	1%
7	admin.ebimta.com Internet Source	1%
8	jurnal.sttkd.ac.id Internet Source	1%
9	Faizal Arifin. "PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI STIABI RIYADUL	<1%

'ULUM", Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia, 2021

Publication

10	www.androidponsel.com Internet Source	<1 %
11	www.jurnal.yudharta.ac.id Internet Source	<1 %
12	jurnal.unsur.ac.id Internet Source	<1 %
13	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
14	repositori.unsil.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
16	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
17	jurnal.fkip.unmul.ac.id Internet Source	<1 %
18	jurnal.unw.ac.id Internet Source	<1 %
19	alveoli.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %

21	jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
22	sekolahdasararsip.blogspot.com Internet Source	<1 %
23	www.duo.uio.no Internet Source	<1 %
24	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
25	www.jurnal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
26	Dewi Handayani, Muzanip Alperi, Salastri Rohiat. "Pelatihan Pembuatan Soal Berbasis Digital menggunakan Quizizz dan Google Form", <i>Andromeda: Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia</i> , 2022 Publication	<1 %
27	alfientanaka.wordpress.com Internet Source	<1 %
28	ecampus.pelitabangsa.ac.id Internet Source	<1 %
29	ejournal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
30	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %

31	www.journal.unindra.ac.id Internet Source	<1 %
32	80.91.181.46 Internet Source	<1 %
33	dwiluky.wordpress.com Internet Source	<1 %
34	journal.budiluhur.ac.id Internet Source	<1 %
35	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
36	www.docstoc.com Internet Source	<1 %
37	anzdoc.com Internet Source	<1 %
38	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
39	journal.uniga.ac.id Internet Source	<1 %
40	journal2.uad.ac.id Internet Source	<1 %
41	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
42	Ajun Purwanto, Wiwik Cahyaningrum, Fera Fera. "PENGARUH PENGGUNAAN GAME	<1 %

ONLINE KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN GEOGRAFI", Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS, 2021

Publication

43

Andreas Juhara. "Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Permainan Hitam Hijau Pada Siswa", JUARA : Jurnal Olahraga, 2016

Publication

<1 %

44

Karin Widya Ayuningtyas, Nadhirotuz Zulfah. "Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

JURNAL UM LAMPUNG

by 18. Zetri

Submission date: 07-Jul-2022 11:28AM (UTC+0700)

Submission ID: 1867577841

File name: JURNAL_UM_LAMPUNG.pdf (186.06K)

Word count: 2243

Character count: 14055

PENGGUNAAN MEDIA ZOOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD

Yossiana Mayasari¹⁾

Zuni Eka Tiyas Rifayanti²⁾

¹⁾STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

²⁾STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

yossiana14@gmail.com

Abstract

This research to describe the use of zoom media and find out the learning outcomes of class I students at the Santo Yusup Karangpilang SDK Surabaya after using zoom media. This research uses a descriptive qualitative approach with the research subjects of class IA students and homeroom teachers. Data collection techniques using interview techniques, observation, questionnaires and documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study found that in using zoom media, all students could follow the learning well and smoothly. The use of zoom media in learning can provide good learning outcomes so that learning objectives are achieved, students can focus more on understanding the subject matter and have no difficulty in doing assignments.

Keywords: zoom media, learning outcomes, student

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM) atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Istilah pembelajaran dan penggunaannya mulai populer semenjak lahirnya UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003. Menurut UU ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pandemi Covid-19 ini memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara klasikal berbasis kelas, namun dengan adanya pandemi Covid-19 saat ini pembelajaran beralih menjadi *online learning*. Hal ini ditegaskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020. Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang kelancaran dan pemahaman siswa dalam belajar. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring tidak terlepas dari pemanfaatan media teknologi. Sejalan dengan pendapat *Tounder et al* (Selwyn, 2011) yang mengatakan bahwa teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak platform yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring misalnya media *Zoom Cloud*. *Zoom* adalah sebuah layanan konferensi video berbasis *cloud computing*. Aplikasi ini mengizinkan siapa saja untuk bertemu dengan orang lain secara virtual, entah itu dengan panggilan video, suara, atau keduanya. Penggunaan media *zoom* dapat bekerja pada perangkat *Android*, *Windows* sehingga memungkinkan seorang guru untuk *ShareScreen* berupa *PowerPoint Text* (PPT) bagi peserta didiknya.

Media pembelajaran yang disediakan seorang pendidik akan berkaitan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Maka dari itu media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu memberikan hasil belajar siswa yang baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. *Sudjana* (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bersifat deskriptif kualitatif, yakni didasarkan pada karakteristik data yang bersifat alamiah, tentang kegiatan pembelajaran di kelas I yang berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media *zoom*. Pendekatan kualitatif demikian didasarkan pada konsep penelitian kualitatif sebagaimana yang diungkapkan *Sugiono* (2011:15), bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Katolik Santo Yusup yang beralamat di Jalan Kebraon Widya I Kebraon Kecamatan Karang Pilang, Surabaya. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan pada tanggal 14 April 2021 hingga tanggal 23 April 2021 pada subtema pengalaman di sekolah. Penelitian ini, menggunakan subjek siswa kelas IA SDK Santo Yusup. Data dalam penelitian ini merupakan

informasi secara fakta yang bersifat deskriptif atau verbal seperti kata-kata, kalimat berupa hasil wawancara, observasi dan angket mengenai penggunaan *zoom* di kelas IA SDK Santo Yusup Karang Pilang Surabaya. Dalam penelitian ini, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti itu sendiri. Selain itu terdapat instrumen lain yang digunakan yaitu instrumen wawancara, instrumen observasi, instrumen angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dengan tri-anggulasi (gabungan) dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada. Teknik analisis data melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi yang bersifat induktif atau kualitatif sehingga memudahkan peneliti untuk mencari bukti dari data secara empiris (observasi), dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian ini, menggunakan subjek siswa kelas IA SDK Santo Yusup Karangpilang Surabaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan dideskripsikan berdasarkan hasil wawancara dengan informan yaitu guru kelas IA SD Katolik Santo Yusup Karangpilang Surabaya, Ibu Agnes Dwi Wartinah, S.Pd. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa pada saat pembelajaran daring kelas IA, guru dapat mengakses internet dengan baik dan lancar. Kelebihan dari penggunaan media *zoom* pada saat pembelajaran adalah media *zoom* lebih praktis, fiturnya beragam, kualitas gambar dan suaranya baik dan membantu guru dalam menjelaskan materi dengan *Share Screen Power Point Text* bahkan video. Namun kekurangan dari penggunaan media *zoom* adalah *signal* dari *profider* yang kurang baik sehingga berakibat pada tampilan gambar dan suara menjadi terjeda beberapa saat, selain itu adanya keterbatasan kuota dan fasilitas *Smartphone* ataupun laptop. Seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan media *zoom* dengan baik dan lancar. Siswa dengan menggunakan media *zoom*, siswa dapat hadir tepat waktu, berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat merespon dengan baik setiap stimulus yang diberikan guru sesuai dengan materi, siswa juga mampu untuk mengoperasikan media *zoom* dengan mudah, walaupun masih ada sedikit hambatan dikarenakan *signal* dan keterbatasan kuota.

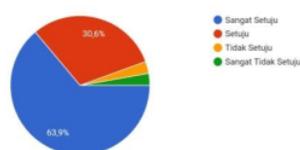
Dokumentasi yang sudah dilakukan oleh peneliti berupa foto saat pembelajaran, foto hasil wawancara yang menjelaskan kegiatan pembelajaran pada subtema Pengalaman di Sekolah yang meliputi materi kalimat ajakan, keberagaman kegemaran dan bilangan cacah dan foto pada saat peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IA dengan Ibu Agnes

Dwi Wartinah, S.Pd. mengenai penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar siswa kelas IA.

Berdasarkan hasil penelitian tentang respon siswa kelas IA yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian bahwa dari 36 siswa, diantaranya 23 siswa (63,9%) menjawab sangat setuju dan 11 siswa (30,6%) menjawab setuju. Hal ini berarti bahwa mereka sangat senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan media *zoom*, seperti yang ditunjukkan pada diagram berikut :

1. Saya senang dan bersemangat menggunakan media Zoom saat pembelajaran daring Tematik

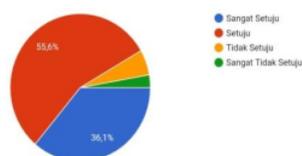
36 jawaban



Dari 36 siswa, diantaranya 20 siswa (55,6%) menjawab setuju dan 13 siswa (36,1%) menjawab sangat setuju. Yang berarti bahwa dengan menggunakan media *zoom*, mereka dapat lebih fokus dalam memahami materi pelajaran, seperti yang ditunjukkan pada diagram berikut :

2. Dengan media Zoom membuat saya lebih fokus dalam memahami materi pelajaran

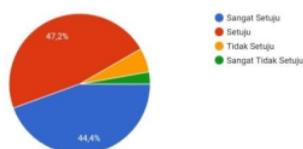
36 jawaban



Selanjutnya, mengenai pernyataan desain media *zoom* membuat siswa semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring Tematik, Dari 36 siswa, diantaranya 16 siswa (44,4%) menjawab sangat setuju dan 17 siswa (47,2%) menjawab setuju. Yang itu artinya bahwa desain media *zoom* membuat mereka semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring Tematik seperti yang ditunjukkan diagram berikut:

3. Dengan Media Zoom, materi yang disampaikan oleh guru lebih jelas dibandingkan menggunakan chat/video/PPT.

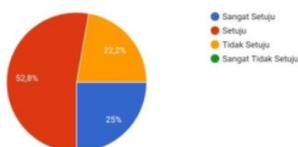
36 jawaban



Pada pernyataan media *zoom* membuat siswa lebih mudah mengajukan pertanyaan bila kurang paham dengan materi ditemukan bahwa Dari 36 siswa, diantaranya 9 siswa (25%) menjawab sangat setuju dan 16 siswa (52,8%) menjawab setuju. Yang itu artinya bahwa media *zoom* membuat mereka lebih mudah mengajukan pertanyaan apabila kurang paham dengan materi.

4. Dengan media Zoom, membuat saya lebih mudah mengajukan pertanyaan bila kurang paham dengan materi.

36 jawaban



Pada pernyataan media *zoom* membuat siswa sulit untuk mengerjakan tugas dari guru ditemukan bahwa dari 36 siswa, diantaranya 6 siswa (16,7%) menjawab sangat setuju, 19 siswa (52,8%) menjawab tidak setuju sedangkan 9 siswa (25%) menjawab sangat tidak setuju. Yang itu artinya bahwa dengan menggunakan media *zoom*, mereka tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru. Dengan menggunakan media *zoom*, hasil belajar siswa meningkat, media *zoom* sangat dapat membantu pembelajaran daring selama pandemi *covid-19*. Dengan menggunakan media *zoom*, guru membuat suasana menjadi menyenangkan saat menyampaikan materi pelajaran sehingga hal-hal yang mereka pelajari dalam pembelajaran menggunakan media *zoom* memberikan manfaat bagi mereka.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian bahwa 90 % dari 36 siswa dapat memahami materi yang di sampaikan guru subtema Pengalaman di Sekolah. Kemudian mengenai penerimaan siswa, penerimaan ini menyangkut tingkat kejelasan penyampaian pesan melalui tulisan, gambar-gambar, suara sebagai media komunikasi bahkan dalam penyampaian media pendukung lain seperti *Power Point Text*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 90 % dari 36 siswa dapat menerima materi yang di sampaikan guru dengan jelas khususnya pada subtema Pengalaman di Sekolah. Hasil belajar siswa kelas IA dengan menggunakan media *zoom* pada pembelajaran 3 diperoleh keterangan

bahwa pada mata pelajaran PPKn, dari 36 siswa yang mendapatkan kriteria nilai A dengan rentang nilai antara 94-100 berjumlah 29 siswa, siswa yang mendapatkan nilai B dengan rentang nilai 86-93 berjumlah 6 siswa dan nilai C dengan rentang nilai 75-85 berjumlah 1 siswa. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dari 36 siswa yang mendapatkan kriteria nilai A dengan rentang nilai antara 94-100 berjumlah 25 siswa, siswa yang mendapatkan nilai B dengan rentang nilai 86-93 berjumlah 9 siswa dan nilai C dengan rentang nilai 75-85 berjumlah 2 siswa. Pada mata pelajaran matematika, dari 36 siswa yang mendapatkan kriteria nilai A dengan rentang nilai antara 94-100 berjumlah 32 siswa, siswa yang mendapatkan nilai B dengan rentang nilai 86-93 berjumlah 2 siswa dan nilai C dengan rentang nilai 75-85 berjumlah 2 siswa. Penggunaan media *zoom* dalam pembelajaran dapat memberikan hasil belajar yang baik kepada siswa di kelas I SDK Santo Yusup sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Respon siswa kelas IA mengenai penggunaan media *zoom* selama pembelajaran subtema Pengalaman di Sekolah dapat disimpulkan bahwa mereka sangat senang, bersemangat dan semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran tematik, dengan menggunakan media *zoom*, siswa dapat lebih fokus dalam memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan media *zoom*, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru. Dengan menggunakan media *zoom*, dapat memberikan hasil belajar yang sangat baik. Siswa mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan dan hal-hal yang mereka pelajari dalam pembelajaran menggunakan media *zoom* memberikan manfaat bagi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan informan pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *zoom* terhadap hasil belajar siswa kelas IA, peneliti menemukan bahwa yang menjadi hambatan dalam penggunaan media *zoom* adalah *signal* dari *profider* yang kurang baik sehingga berakibat pada tampilan gambar dan suara menjadi terjeda beberapa saat, selain itu adanya keterbatasan kuota dan fasilitas *Smartphone* ataupun laptop dikarenakan sebagian besar para siswa masih menggunakan fasilitas orang tuanya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar siswa kelas IA pada subtema pengalaman di sekolah di SDK Santo Yusup peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan media *zoom* dengan baik dan lancar. Siswa dengan menggunakan media *zoom*, siswa dapat hadir tepat waktu, berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat merespon dengan baik setiap stimulus yang diberikan guru sesuai dengan materi, siswa juga mampu untuk mengoperasikan media *zoom* dengan mudah, walaupun masih ada sedikit hambatan dikarenakan *signal* dan keterbatasan kuota.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 90 % dari 36 siswa dapat memahami materi yang di sampaikan guru, sebanyak 90 % dari 36 siswa dapat menerima materi yang di sampaikan guru dengan jelas pada subtema Pengalaman di Sekolah. Berdasarkan penjelasan hasil penelitian diatas, penggunaan media *zoom* dalam pembelajaran dapat memberikan hasil belajar yang baik kepada siswa di kelas I SDK Santo Yusup sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
3. Respon siswa kelas IA mengenai penggunaan media *zoom* selama pembelajaran subtema Pengalaman di Sekolah dapat disimpulkan bahwa mereka sangat senang, bersemangat dan semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran tematik, dengan menggunakan media *zoom*, siswa dapat lebih fokus dalam memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan media *zoom*, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru.
4. Hambatan dalam penggunaan media *zoom* adalah *signal* dari *profider* yang kurang baik sehingga berakibat pada tampilan gambar dan suara menjadi terjeda beberapa saat, selain itu adanya keterbatasan kuota dan fasilitas *Smartphone* ataupun laptop dikarenakan sebagian besar para siswa masih menggunakan fasilitas orang tuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajawali Press.
- Degest. (2019, Juni). Diakses dari <http://www.guruberbagi.net/2018/12/pengertian-hasil-belajarmenurutahli.html#:~:text=Hasil%20belajar%20adalah%20%E2%80%9Ckomp etensi%20atau,Kunandar%2C%202013%3A62>.
- Febriyanto, Q. (2021, Februari). Di akses dari <https://www.l.ocalstartupfest.id/kelebihan-kekurangan-zoom/>.
- ⁸ Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers.
- ¹² Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Rusman. (2012). ¹ *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Manajemen. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Tindakan Kelas dan Evaluasi*. ⁴ Bandung: Alfabeta.
- Suhery, Trimardi Jaya Putra, dan Jasmalinda. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1 (3), 129-132.
- Dzamarah, Syaful Bhari ¹ dan Zain, Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ¹ Zulfikar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu* 2 (1), 33-39.

JURNAL UM LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

18%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia
Student Paper | 5% |
| 2 | Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Student Paper | 2% |
| 3 | Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Student Paper | 1% |
| 4 | Submitted to Universitas Maritim Raja Ali Haji
Student Paper | 1% |
| 5 | Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana
Student Paper | 1% |
| 6 | Submitted to Universitas Muria Kudus
Student Paper | 1% |
| 7 | Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang
Student Paper | 1% |
| 8 | Submitted to Lambung Mangkurat University | |

Student Paper

1 %

9

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1 %

10

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

1 %

11

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

1 %

12

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

1 %

13

Submitted to Badan Pengembangan dan
Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan

Student Paper

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

JURNAL UNIROW

by 17. Zetri

Submission date: 07-Jul-2022 11:27AM (UTC+0700)

Submission ID: 1867577621

File name: JURNAL_UNIROW.pdf (409.8K)

Word count: 3522

Character count: 21174

p-ISSN 2527-3191
e-ISSN 2622-9927

Jurnal **Teladan**

JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

Volume 6 No. 1 Mei 2021

KONSEP PEMIKIRAN HUMANISME DALAM PENDIDIKAN ISLAM (STUDI PERBANDINGAN KH. ABDURRAHMAN WAHID DAN PAULO FREIRE) Sofia Zaini Kubi	01-24
MENUMBUHKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA MELALUI PERAN GURU DAN PERAN SEKOLAH Didit Nantana	25-34
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA 3 DIMENSI PADA MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI SABILUL MUSTADIN Zuni Eka Tiyas Rifayanti	35-44
METODE TUTOR SEBAYA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA MATERI GERAK LURUS Ahmad Masruri	45-52
PENGEMBANGAN PSIKOMOTOR PESERTA DIDIK PADA MATERI SENI TARI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DAN METODE EKSPLORASI Fera Dwidarti	53-60

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS RONGGOLawe TUBAN



UNIVERSITAS RONGGOLawe - TUBAN					
J. TELADAN	VOL. 6	NO. 1	HLM 1-60	TUBAN MEI 2021	ISSN 2527-3191

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA 3 DIMENSI
PADA MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI SABILUL
MUBTADIIN**

Zuni Eka Tiyas Rifayanti
STKIP Bina Insan Mandiri
email: zunieka@stkipbim.ac.id

Abstraksi

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran diorama 3 dimensi pada materi keragaman suku bangsa Indonesia, (2) menganalisis dan mendeskripsikan hasil belajar siswa menggunakan media diorama 3 dimensi materi keragaman suku bangsa Indonesia pada siswa kelas IV MI Sabilul Mubtadiin Randegansari. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dengan objek penelitian siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengujian keabsahan data dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, dan bahan referensi. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media diorama 3 dimensi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata siswa yang awalnya 70,6 menjadi 91,15. Peningkatan hasil belajar dilakukan dengan melalui 3 tahap yakni a. tahap persiapan, yakni mempersiapkan bahan ajar, b. tahap pengembangan, yakni diberikannya video pembelajaran, dan c. tahap pembelajaran, yakni siswa menjawab sebuah pertanyaan yang ada pada video, kemudian diberikan soal pretest dan posttest

Kata kunci: Media Diorama 3 Dimensi, Hasil Belajar

Abstract

The objectives of this study are to: (1) describe the use of 3-dimensional diorama learning media on the diversity of Indonesian ethnic groups, (2) analyze and describe student learning outcomes using 3-dimensional diorama media, material on the diversity of Indonesian ethnic groups in grade IV MI Sabilul. Mubtadiin Randegansari. The research method used is descriptive qualitative research with the subject of grade IV students. Data collection techniques using interviews, tests, and documentation. Data analysis techniques are carried out in research through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The technique of testing the validity of the data was carried out by extending observations, increasing persistence, triangulation, and reference materials. The results of the study prove that the use of 3-dimensional diorama media can affect student learning outcomes with an average score of 70.6 to 91.15. The improvement of learning outcomes is carried out through 3 stages, namely a. the preparation stage, namely preparing teaching materials, b. the development stage, namely the provision of learning videos, and c. the learning stage, where students answer a question in the video, then are given the pretest and posttest questions.

Keywords: Dimensional Diorama Media, Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yakni cara yang dilakukan guna mendidik sikap dan perilaku manusia.

Suatu pendidikan berhak didapatkan untuk setiap warga Negara Indonesia, baik pendidikan formal ataupun non formal. Umumnya pembelajaran di SD memiliki

persamaan namun gaya dalam mengajar setiap guru beda. Perbedaan cara mengajar seorang guru disebabkan dari sumber daya manusia dan kualitas yang berbeda. Menurut Gagne (dalam Gasong, 2018:13) belajar yakni proses yang mengalami berubahnya kemampuan dan bukan pertumbuhan untuk dipertahankan dalam suatu periode tertentu. Selanjutnya Gagne dan Briggs menegaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar yang luas. Kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar adalah tiga komponen penting dalam belajar.

Guru dalam pelaksanaan pendidikan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Guru harus pandai mengajak siswa kepada tujuan yang akan dicapai. Hal yang harus ada pada seorang guru yakni: penguasaan materi, metode pengajaran disesuaikan situasi dan kondisi siswa, keterampilan guru, dan lain sebagainya termasuk saling interaksi antara siswa dan guru. Upaya dalam mengatasi pernyataan di atas, guru diharuskan bisa merancang model belajar yang kreatif untuk peserta didik, pembelajaran yang membuat siswa aktif, berpartisipasi, dan kreatif terhadap materi yang diajarkan. Pentingnya model pembelajaran yang kreatif dan dapat membuat siswa untuk berperan aktif guru bisa menggunakan sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk penyampain pembelajaran keanekaragaman suku bangsa Indonesia terutama media pembelajaran diorama 3 dimensi yang bentuknya minimalisir dan mudah dibawa akan membuat siswa termotivasi untuk semangat belajar. Oleh sebab itu pengarang melakukan penelitian yang berjudul “ Penggunaan Media Diorama 3 Dimensi Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian

ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati Bogdan dan Taylor (dalam Moleong 2016:4). Menurut Dezin da Lincoln sebagai mana yang dikutip oleh Moleong (2016:5), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah atau alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan yang melibatkan berbagai metode yang ada.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari penerapan teknik wawancara, tes dan dokumentasi. Pengambilan data diperoleh dari google form karena adanya wabah covid-19. Data yang diambil berupa wawancara soal-soal *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 38 siswa kelas IV. Waktu pelaksanaan penelitian adalah 5 hari dengan sistem daring.

Wawancara adalah yang dilakukan oleh 2 orang antara observer dan informan untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Jenis wawancara ada 3 yaitu wawancara terstruktur, semi struktur, dan tak berstruktur. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur karena peneliti telah menyusun sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran diorama 3 dimensi. Silabus adalah perangkat pembelajaran yang diunakan untuk mengatur suatu rencana dalam

pembelajaran dan pengolahan kelas serta penilaian hasil mencari ilmu. Peneliti mengadakan sebuah tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam setiap pembelajaran. Tes ini dilakukan dua kali yang pertama diberikan pada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran diorama (pretest) untuk mengetahui kekurangan siswa dalam pembelajaran. Kedua tes diberikan setelah menggunakan media pembelajaran media diorama (postests) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media tersebut dengan cara daring. Dokumentasi Penelitian ini menggunakan dokumentasi sebagai salah satu teknik untuk memperoleh data-data berupa foto dan video. Dokumentasi ini dilakukan pada saat siswa mengerjakan tugas daring. Dokumentasi berupa foto diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Ada pula RPP, silabus, nilai siswa dan lain sebagainya sebagai bukti dokumentasi dilakukannya penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh peneliti sangatlah banyak dan dicatat secara rinci. Maka diperlukan sebuah teknik- tehnik analisisi tersebut. Reduksi data artinya merangkum sebuah data hasil lapangan yang difokuskan pada hal penting dan tema serta polanya, kemudian Penyajian data berbentuk grafik, hubungan antar kategori, uraian, simbol, dan sejenisnya. Terakhir verifikasi atau penarikan kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bilah tidak ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sajian data hasil penelitian pada bab ini adalah hasil dari penelitian siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Penelitian ini akan membahas penggunaan media diorama 3 dimensi materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia pada siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Perolehan data dari penelitian ini berupa dokumentasi mengenai penerapan media diorama 3 dimensi, transkrip wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV, serta pemberian pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil

Sajian data hasil penelitian pada bab ini adalah hasil dari penelitian siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Penelitian ini akan membahas penggunaan media diorama 3 dimensi materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia pada siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari.

Sebelum peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi, perancang melakukan wawancara terhadap beberapa siswa kelas IV. Wawancara ini berujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan fokus penelitian yang diteliti. Wawancara ini dilakukan secara online pada tanggal 12 Mei 2020. Hasil dari wawancara ini akan membantu peneliti untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi. Sekolah Mi Sabilul Muhtadiin menggunakan penerapan pembelajaran kurikulum 2013, sehingga pada mata peajaran IPS sudah menjadi satu buku yaitu Tematik, dimana buku ini terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dimuat dalam pembahasan secara berkesinambungan.

Hasil wawancara daring yang diperoleh dari siswa atas nama Ali Fikih Raffi dari kelas IV MI Sabilul Muftadiin sebagai berikut:

“(1)dalam pembelajaran keberagaman suku budaya Indonesia guru menggunakan sebuah alat bantu media pembelajaran, (2)siswa-siswi merasa senang saat pembelajaran menggunakan media, (3)siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran, (4)namun didapati kesulitan saat pembelajaran menggunakan media dikarenakan belum terbiasa, (5)mereka juga mendapati kesulitan dan kurang faham, (6)namun mereka lebih suka pembelajaran menggunakan media pembelajaran”.

Didukung dari hasil wawancara atas nama Bilqist Naura siswi kelas IV MI Sabilul Muftadiin Randegansari sebagai berikut:

“(1)dalam pembelajaran keberagaman suku budaya Indonesia guru menggunakan sebuah alat bantu media pembelajaran tetapi kebanyakan menyampaikan materi dengan metode cerama, (2)siswa-siswi merasa senang saat pembelajaran menggunakan media, (3)siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran, (4)namun didapati siswa yang kurang memahami saat pembelajaran menggunakan media dikarenakan tidak terbiasa, (5)mereka juga mendapati kesulitan dan kurang faham, (6)namun mereka lebih suka pembelajaran menggunakan media pembelajaran”.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada Pratama Imroatus Syifa' siswi kelas IV MI Sabilul Muftadiin Randegansari sebagai berikut:

“(1)dalam pembelajaran keberagaman suku budaya Indonesia guru menggunakan sebuah alat bantu media pembelajaran

tetapi kebanyakan guru menyampaikan materi dengan metode cerama, (2)siswa-siswi merasa senang saat pembelajaran menggunakan media, (3)siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran, (4)namun didapati siswa yang kurang memahami dan bingung saat pembelajaran menggunakan media dikarenakan tidak terbiasa, (5)mereka juga mendapati kesulitan dan kurang faham, (6)namun mereka lebih suka pembelajaran menggunakan media pembelajaran”.

Data Pretest

Untuk memancing dan merangsang kognitif atau pengetahuan siswa dalam memahami dan mengetahui macam-macam keanekaragaman budaya Indonesia khususnya suku bangsa Indonesia yang telah dipelajari, peneliti menggunakan soal pretest dan posttest. Soal pretest diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal sebelum dijelaskan menggunakan media diorama 3 dimensi pada tanggal 13 Mei 2020 pada siswa kelas IV MI Sabilul Muftadiin Randegansari. Pengerjaan soal pretest dilakukan melalui google form, dengan catatan siswa mendapatkan nilai minimal 75 sebagai acuan dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 4.1 Hasil pretest

NO	NAMA	NILAI	KKM
1	AV	52	Dibawah
2	AA	62	Dibawah
3	AF	81	Diatas
4	AM	52	Dibawah
5	AT	52	Dibawah
6	AL	81	Diatas
7	AN	81	Diatas
8	DR	76	Diatas
9	DS	81	Diatas
10	FA	81	Diatas
11	HZ	91	Diatas

12	HH	52	Dibawah
13	HA	62	Dibawah
14	IS	62	Dibawah
15	KH	62	Dibawah
16	MA	76	Diatas
17	MH	76	Diatas
18	MF	81	Diatas
19	MA	91	Diatas
20	MA	52	Dibawah
21	MF	52	Dibawah
22	MZ	62	Dibawah
23	MN	54	Dibawah
24	MA	76	diatas
25	RO	81	Diatas
26	RY	76	Dibawah
27	MA	54	Dibawah
28	NL	81	Dibawah
29	NA	81	Diatas
30	NA	62	Dibawah
31	NF	54	Dibawah
32	NI	62	Dibawah
33	RA	62	Dibawah
34	RU	81	Diatas
35	RO	81	Diatas
36	RA	90	Diatas
37	SA	90	Diatas
38	SY	81	Diatas
Rata – rata		70,6	Dibawah
Jumlah siswa nilai dibawah KKM		17 siswa	-
Jumlah siswa nilai diatas KKM		21 siswa	-

Hasil dari tabel nilai *pretest* diatas dapat diketahui rata-rata siswa yang menunjukkan nilai dibawah KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70,6 atau 71 jika dibulatkan. Ada 17 siswa (4,5%) dari 38 siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Hasil *pretest* tersebut untuk mengetahui kognitif siswa dalam pembelajaran materi keanekaragaman budaya khususnya suku

bangsa Indonesia.

Data Postest

Peneliti memberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yakni berupa peta yang di disain semenarik mungkin dan menyerupai bentuk keasliannya, yaitu peta diorama tiga dimensi. Peneliti mengujikan sebuah soal *posttest* pada tanggal 13 Mei 2020, dimana peneliti akan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media dan tanpa media. Soal *posttest* dilakukan dengan tujuan untuk perbandingan hasil dari kognitif siswa dengan didikan menggunakan media diorama 3 dimensi.

Tabel 4.2 Hasil post test

NO	NAMA	NILAI	KKM
1	AV	81	Diatas
2	AA	81	Diatas
3	AF	81	Diatas
4	AM	76	Diatas
5	AT	91	Diatas
6	AL	100	Diatas
7	AN	81	Diatas
8	DR	81	Diatas
9	DS	100	Diatas
10	FA	91	Diatas
11	HZ	100	Diatas
12	HH	100	Diatas
13	HA	90	Diatas
14	IS	81	Diatas
15	KH	100	Diatas
16	MA	100	Diatas
17	MH	100	Diatas
18	MF	90	Diatas
19	MA	100	Diatas
20	MA	81	Diatas
21	MF	76	Diatas
22	MZ	81	Diatas
23	MN	81	Diatas

24	MA	100	Diatas
25	RO	100	Diatas
26	RY	90	Diatas
27	MA	90	Diatas
28	NL	81	Diatas
29	NA	100	Diatas
30	NA	100	Diatas
31	NF	90	Diatas
32	NI	90	Diatas
33	RA	100	Diatas
34	RU	100	Diatas
35	RO	90	Diatas
36	RA	100	Diatas
37	SA	90	Diatas
38	SY	81	Diatas
Rata – rata		91,15	
Jumlah siswa nilai dibawah KKM		-	-
Jumlah siswa nilai diatas KKM		38 siswa	-

Hasil dari table nilai *post test* diatas dapat diketahui nilai dari rata – rata siswa yaitu sebesar 91,15 yang menunjukkan nilai diatas KKM. Hasil dari nilai rata – rata *post test* tersebut meingkat dari hasil rata – rata pada *pre test*. Jumlah ketuntasan belajar siswa yaitu mencapai 38 siswa atau 100% meningkat yang artinya semua siswa telah berhasil mencapai nilai ketuntasan dalam belajar.

PEMBAHASAN

Pada hasil data yang diketahui dan dipaparkan telah ditemukan hasil yang diinginkan oleh peneliti. Data–data berasal dari hasil wawancara, dokumentasi, maupun hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah di lakukan. Pada pembahasan ini peneliti akan menyajikan uraian dari bahasan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya.

Penerapan media diorama 3 dimensi materi keragaman suku bangsa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Sabilul Muftadiin Randegansari dilakukan dengan beberapa tahap, yakni:

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini sebelum perancang memulai untuk menerpakan pembelajaran, peneliti mempersiapkan bahan yang akan disampaikan kepada siswa berupa perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

2. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti menggunakan sebuah video pembelajaran materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia menggunakan media pembelajaran media diorama 3 dimensi. Video pembelajaran dibuat semenarik mungkin oleh peneliti sehingga siswa tidak bosan saat melihat tayangan video pembelajaran. Pada video tersebut berisi tentang pengertian suku bangsa Indonesia, dan macam–macam suku bangsa Indonesia.

3. Tahap pembelajaran

Pada tahap ini diberikan sebuah pertanyaan mengenai macam–macam budaya suku bangsa Indonesia melalui video, dan siswa menjawab di lembaran dan hasil difotokan. Dari hasil jawaban siswa yang difotokan, peneliti mengetahui tingkat pemahaman siswa saat menggunakan media diorama 3 dimensi.

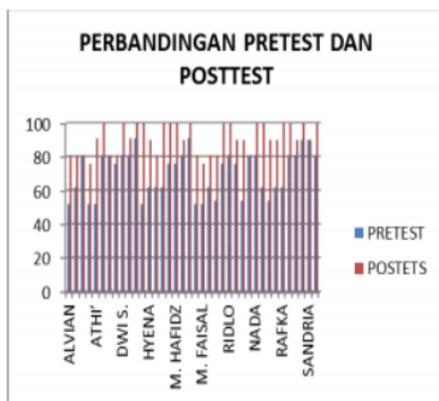
Dapat dilihat sebelumnya pada data hasil penelitian bahwa penggunaan media diorama 3 dimensi memiliki peningkatan hasil dalam pembelajran. Nilai rata – rata dari jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan dapat dilihat pada table 4.3 sebagai berikut:

Table 4.3 Peningkatan hasil belajar menggunakan media diorama 3

dimensi

Hasil belajar	Pre test	Post test
Nilai rata-rata	70,6	91,15
Nilai tertinggi	91	100
Nilai terendah	52	76
Jumlah siswa tuntas	21	38
Jumlah siswa belum tuntas	17	-

Dalam tabel tersebut didapat keentuan bahwa hasil pembelajaran siswa dengan memakai media diorama 3 dimensi meningkat. Sebelum diterapkannya media pembelajaran media diorama 3 dimensi dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal pre test mendapatkan nilai rata-rata kelas 70,6. Sedangkan hasil pembelajaran yang telah diterapkannya media diorama 3 dimensi, rata-rata siswa mampu menembus KKM yang telah ditetapkan yakni 90,15.



Gambar 4.4 Perbandingan Pretest dan Posttest

Pencapaian dari rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi yang semakin meningkat membuktikan bahwa penggunaan media diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman suku bangsa

Indonesia dapat membuat peningkatan dari hasil pembelajaran siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Dari perbandingan hasil pembelajaran siswa dengan penggunaan media diorama 3 dimensi dan tidak menggunakan media dapat dilihat dari gambar 4.4.

Peneliti telah menetapkan nilai untuk hasil belajar dari soal 10 pilihan ganda dan 1 soal essay untuk dikerjakan dengan menetapkan nilai 75 sebagai acuan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dilihat dari diagram diatas, pada saat pretest rata-rata nilai kelas yaitu 70,6. Artinya siswa belum tuntas dalam pembelajaran materi keanekaragaman suku budaya karena masih di bawa KKM. Sedangkan pada *posttest* didapati nilai rata-rata yang cukup tinggi dan melebihi ketentuan yang ditetapkan pada KKM yaitu 91,5. Artinya siswa dapat memahami dengan baik materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia dengan menggunakan media diorama 3 dimensi.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat perbedaan dan kesamaan dengan yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan yang lakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu Weranti (2017) yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh Weranti (2017) yaitu penggunaan media diorama 3 dimensi dengan judul "Pengaruh Media Diorama 3 Dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo". Sedangkan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah penggunaan media diorama 3 dimensi dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Diorama 3 Dimensi pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari.

Terdapat pula perbedaan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

Weranti (2017) adalah pertama judul penelitian, judul yang digunakan oleh Weranti (2017) yaitu "Pengaruh Media Diorama 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS kelas III SDN Balong Bowo". Sedangkan judul yang digunakan oleh peneliti adalah "Penggunaan Media Diorama 3 Dimensi pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari". Kedua jenis penelitian, jenis penelitian yang digunakan oleh Weranti (2017)

adalah deskriptif kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif. Ketiga subjek penelitian, pada penelitian terdahulu subyeknya pada siswa kelas III sedangkan subyek yang dilakukan oleh peneliti adalah siswa kelas IV. Keempat waktu dan tempat penelitian, pada penelitian terdahulu dilakukan penelitian ditahun 2017 dan bertempat di SDN Balong bowo, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada tahun 2020 dan bertempat di MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Kelima materi, materi yang diberikan pada siswa oleh penelitian terdahulu adalah mengenal penggunaan uang pada , sedangkan materi yang diberikan oleh peneliti adalah keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.

Hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Weranti (2017) yaitu media pembelajaran diorama 3 dimensi berpengaruh terhadap hasil siswa dengan jumlah 21 siswa hanya 1 siswa yang mendapatkan nilai tinggi pada kelas eksperimen. Sedangkan pengaruh terhadap kognitif siswa dihitung dengan rumus N-gain mendapatkan hasil pada kelas percobaan 0,56% dan hasil dari kelas control 0,46%. Sedangkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti

yaitu dengan jumlah 38 siswa yang tuntas hanya 21 siswa dengan nilai rata-rata 70,6 pada hasil *pretest*. Sedangkan setelah menggunakan media diorama 3 dimensi hasil belajar siswa meningkat dengan jumlah 38 siswa tuntas dan mendapatkan nilai rata-rata 91,15 pada hasil *posttest*.

4. KESIMPULAN

Hasil dari peneliti dalam penggunaan media diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penggunaan media diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia dilakukan dengan melalui 3 tahap yakni: a. tahap persiapan, peneliti mempersiapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa, b. tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan dengan cara memberikan sebuah video pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi kepada siswa, c. tahap pembelajaran, siswa menjawab sebuah pertanyaan yang ada dalam video.
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan alat bantu media diorama 3 dimensi peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Dimana soal *pretest* diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran, dan soal *posttest* diberikan setelah menggunakan media diorama 3 dimensi. Jadi setelah adanya pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi hasil belajar siswa mengalami

pertumbuhan yang sangat bagus, yang awalnya mendapatkan hasil rata-rata 70,6 meningkat menjadi 91,5.

5. REFERENSI

- Ahmad Surya Aditya. 2019. "Peningkatan hasil belajar IPS materi Sumber Daya Alam (SDA) serta pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi melalui model problem solving dengan menggunakan media diorama pada siswa kelas IV MI Miftahun Najihin Kauman Lor TP 2018/2019": Salatiga: IAIN Salatiga.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P⁹ Raja Garfindo Persada. Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Julia, J dan Hanifah, Nurdinah. 2014. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Memangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik"". Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Kustiawan, Usep. 2016. "Pengembangan *Media Pembelajaran* Anak Usia Dini". Malang: Gunung Samudera.
- Kuswanto. 2009. "Keanekaragaman Suku dan Budaya ndonesia". Jawa Tengah: Alprin. Moleong. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. ¹²ndung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pribadi, Benny A. 2017. "Media & Teknologi dalam P¹mbelajaran". Jakarta: Kencana. Santrianawati. 2018. *media dan sumber belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D". Bandung: Alfabeta, CV
- Sumiharsono, Rudy dan Hasanah, Hisbiyatul (Ed.). 2017. "Buku Bacaan Wajb Dosen, Guru dan Calon Pendidik". Jember: CV Pustaka Abadi.
- Weranti, Selly Effa. 2017. "Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Mapel IPS kelas II SDN Balong Bowo": *Jurnal of Information and computer Technology Education* (hlm. 39). Sidoarjo: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.

JURNAL UNIROW

ORIGINALITY REPORT

11 %	%	%	11 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	3 %
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	2 %
3	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1 %
4	Submitted to IAIN Batusangkar Student Paper	1 %
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
6	Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper	1 %
7	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1 %
8	Submitted to Harrison High School Student Paper	<1 %

9	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	<1 %
10	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
11	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
12	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
13	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

JURNAL UNP PENELITIAN

by 16. Zetri

Submission date: 07-Jul-2022 11:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 1867577306

File name: JURNAL_UNP_PENELITIAN.pdf (196.44K)

Word count: 3806

Character count: 23469



Dampak Pembelajaran *Online* Pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Evi Rizqi Salamah¹, Zuni Eka Tiyas Rifayanti^{2*}

evirizqis@stkipbim.ac.id¹, zunieka@stkipbim.ac.id^{2*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

Received: 19 10 2021. Revised: 10 11 2021. Accepted: 12 12 2021.

27

Abstract : The aims of this study were (1) to describe the impact of online learning on the learning motivation of fifth graders at SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, (2) to describe the learning process of fifth graders at SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, (3) to describe the learning motivation of fifth graders at SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, (4) to describe the obstacles during the learning process at SDN Wonoplintahan II Sidoarjo. The method used in this research is descriptive using a qualitative approach. Sources of data and research data came from fifth grade teachers and fifth grade students at SDN Wonoplintahan II Sidoarjo. The data collection technique used is interview. The results showed that the learning process used was online learning via Zoom, Google Classroom and WhatsApp were less able to motivate student learning because they did not understand the material presented by the teacher. In addition, there is also a lack of assistance when they study.

Keywords: Online Learning, Learning Motivation, Class V. Students

40

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan dampak pembelajaran online pada motivasi belajar siswa kelas V di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, (2) untuk mendeskripsikan proses pembelajaran siswa kelas V di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, (3) Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, (4) untuk mendeskripsikan kendala saat proses pembelajaran di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data dan data penelitian berasal dari guru kelas V dan siswa kelas V di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran daring melalui Zoom, Google Classroom dan WhatsApp kurang dapat memotivasi belajar siswa dikarenakan mereka kurang faham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga kurangnya pendampingan pada saat mereka belajar.

Kata Kunci: Pembelajaran *Online*, Motivasi Belajar, Siswa Kelas V

PENDAHULUAN

Akibat adanya covid 19 yang terjadi, secara menyeluruh merubah kebiasaan, prilaku dan tentunya beberapa sektor dalam banyak hal, tidak terkecuali dunia pendidikan. Secara drastis covid merubah proses pembelajaran dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran *online*. Hal tersebut menuntut kita untuk dapat menyesuaikan diri dalam beraktivitas. Salah satu dampak covid pada dunia pendidikan adalah adanya PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) untuk mengurangi pandemi covid siswa tetap diwajibkan belajar di rumah serta setiap hari akan ada tugas dari sekolah yang harus mereka kerjakan dan disertakan video pembelajaran dari guru apabila dibutuhkan. Semenjak diberlakukannya PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) banyak hal baru yang dirasa membuat ketidak siapan anantara guru dan siswa. diantaranya menimbulkan banyak kekacauan dan ketidaksiapan baik dari guru, sekolah dan siswa. Guru dituntut untuk mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media internet sehingga pembelajaran bisa tetap dilakukan, tidak hanya itu sekolah juga dituntut untuk memfasilitasi jaringan dan alat untuk kesiapan guru saat pembelajaran, namun masalah yang paling utama adalah pada kesiapan siswa terkait dengan sistem pembelajaran. Masih banyak siswa yang tidak dapat secara langsung melalui hp dan laptop karena tidak semua siswa memiliki hp dan laptop, paket kuota juga dan sinyal jaringan internet yang tidak mendukung, sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang dapat berjalan dengan maksimal.

Permasalahan yang terjadi secara tidak langsung mempengaruhi motivasi belajar siswa yang mana mereka biasanya dapat melakukan proses pembelajaran tanpa adanya hambatan berupa fasilitas hp dan internet sekarang karena adanya covid 19 mereka harus mengalami hambatan tersebut. Sosialisasi antar teman sekelas yang biasa mereka lakukan di sekolah merupakan salah satu motivasi siswa untuk belajar dimana mereka akan semangat karena akan bertemu dengan teman nya di sekolah sehingga anak menjadi gembira untuk pergi sekolah dan belajar, pembelajaran yang biasanya secara tatap muka langsung saja memerlukan waktu beberapa jam untuk menjelaskan akan tetapi saat pembelajaran daring mereka diberikan waktu yang terbatas sehingga guru disini memiliki peran penting agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik seperti biasanya (Sardiman, 2007).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN Wonoplintahan 2. Guru-guru disana juga merasa kesulitan saat melakukan pembelajaran secara daring akan tetapi agar proses pembelajaran dapat berlangsung guru dan pihak sekolah mengadakan rapat dengan wali murid membahas tentang pembelajaran daring dan bagaimana siswa dapat mengikuti pembelajaran daring tanpa beban, dirapat ini guru megkondisikan tentang alat dan media

seperti laptop, hp dan internet setelah itu cara pengoprasian prangkat dan aplikasi pembelajaran daring dengan baik. Siswa dan orang tua yang tidak memiliki hanphone atau laptop pihak sekolah memberikan solusi dengan membuat kelompok belajar yang berisi 2 sampai tiga orang yang rumahnya berdekatan meskipun terasa kurang maksimal namun solusi ini adalah yang terbaik. Pak Rosie selaku guru di SDN Wonoplintahan 2 mengatakan bahwa saat pembelajaran berlangsung terkadang sulit untuk mengkondufikan anak-anak dan bahkan sering melihat anak yang kurang semangat saat melakukan pembelajaran, solusi yang beliau lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mendatangi anak tersebut dirumahnya dan melakukan pendekatan untuk mencari solusi bersama orang tua dan anak tersebut kenapa saat pembelajaran tidak dapat kondusif, selain itu untuk anak yang kurang semangat belajar beliau akan melakukan *video call* secara pribadi dengan anak tersebut dan menanyakan alasan mereka tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Setelah mendapatkan Informasi beliau akan memberikan motivasi dan solusi. Pembelajaran tidak akan berjalan maksimal tanpa adanya kerja sama yang baik antara siswa, orang tua, guru dan pihak sekolah.

Banyak sekali, bahkan sudah umum orang menyebut kata “motif” untuk menunjukkan mengapa seseorang itu berbuat sesuatu. Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “Motif”, itu maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat – saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak” (Sardiman, 2011). Selain pendapat Sardiman ada juga pendapat dari Mc. Donald (Sardiman, 2007) “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi – kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan melakukan sesuatu. Menurut (Uno, 2010) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sedangkan menurut (Permana, 2018) menjelaskan definisi motivasi belajar sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah hasrat atau dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang sehingga menimbulkan semangat untuk melakukan sesuatu dan mencapai tujuan yang direncanakan. Prestasi dan hasil belajar akan

optimal apabila diberikan motivasi, semakin tepat motivasi yang diberikan maka semakin berhasil juga pelajaran yang diberikan. Motivasi disini adalah dorongan atau alasan seseorang melakukan suatu kegiatan/pembelajaran. Menurut (Sardiman, 2011) ada tiga fungsi motivasi sebagai berikut: a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan – perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan – perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuannya.

Adapun indikator motivasi belajar menurut (Uno, 2010) adalah a) Adanya hasrat dan keinginan dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan. b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dilatarbelakangi oleh hasrat dan keinginan berhasil. Kadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena adanya dorongan menghindari kegagalan. Siswa dalam mengerjakan tugasnya dengan tekun karena apabila tidak dikerjakan atau tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tidak akan mendapatkan nilai dari gurunya atau di olok-olok oleh temannya bahkan akan dimarahi oleh orang tuanya. c) Adanya harapan atau cita-cita masa depan. Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan rangking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan tuntas. d) Adanya penghargaan dalam belajar. Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya terhadap perilaku yang baik dan hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang mudah dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam belajar. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, dimana akan selalu diingat dan dipahami. Dengan adanya kegiatan yang menarik tersebut pula dapat memotivasi dan menggairahkan siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif dikelas. f) Adanya lingkungan belajar yang

kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan belajar yang kondusif yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat poses pembelajaran yang dilaksanakan yang sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif seperti keadaan kelas yang bersih, tertata rapi, tidak bising, suasana kelas yang nyaman dan sebagainya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menjaga siswa tetap fokus dalam belajar.

Menurut (Sardiman, 2011) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk maniadakan atau mengelakkan tidak suka itu. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa motivasi merupakan salah satu hal yang dibutuhkan untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu. Hasil belajar yang diperoleh siswa sangat bergantung pada seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut. Hasil belajar yang baik dan memuaskan dapat diperoleh apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri maupun dari luar siswa besar sehingga siswa tersebut akan melakukan hal yang dibutuhkan agar tujuannya tercapai. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah maka hasil belajar yang ia peroleh juga akan rendah dikarenakan ia tidak melakukan usaha-usaha yang dapat membantunya mencapai tujuan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sementara itu karakteristik yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Menurut (Moleong, 2010) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain – lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata – kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif karena data yang dikumpulkan sebagian besar berupa kata – kata, gambar maupun kalimat yang memiliki makna dan dapat menimbulkan pemahaman dari pada angka atau frekuensi. Selain itu metode deskriptif dipilih karena dianggap cocok dengan judul yang digunakan penulis hal ini dikarenakan deskriptif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena atau keadaan sosial. Menurut (Sukmadinata, 2016), penelitian deskriptif kualitatif ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena – fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan diatas peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengetahui lebih dalam tentang dampak pembelajaran *online* Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo karena penelitian yang dilakukan peneliti dan subjek penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna tentang fenomena yang dialami subjek penelitian. Selain itu peneliti menggunakan karakteristik deskriptif karena sebagian besar data yang didapat berupa deskripsi, gambar dan kalimat serta karakteristik ini cocok digunakan untuk menganalisis fenomena atau kejadian sosial.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dan penyebaran angket terkait dampak pembelajaran *online* pada Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo. Sumber Data terdapat dua data yakni primer dan skunder. Sumber data primer yang merupakan sumber data utama dan diperoleh secara langsung dari narasumber atau informan yaitu guru kelas V SDN Wonoplintahan II Sidoarjo dan siswa kelas V SDN Wonoplintahan II Sidoarjo. Sumber data skunder yang merupakan sumber data pelengkap yaitu berupa foto, data tertulis dan dokumen yang dapat menguatkan penelitian ini. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, lembar angket, yang memiliki tujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan beberapa tahap menurut (Moleong, 2010) terdiri dari tiga tahapan dalam penelitian kualitatif, yaitu: tahapan pra lapangan, tahapan pekerjaan lapangan dan tahap analisis data. Pada tahap pra lapangan ini ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan peneliti. Kegiatan akan dipaparkan diantaranya a) Menyusun Rancangan Penelitian. Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen wawancara dan angket, serta menentukan metode dan teknik pengumpulan data. b) Memilih Lokasi Penelitian.

c) Mengurus Perizinan Penelitian pada Kepala Sekolah SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, d) Memilih dan Memanfaatkan Informan. e) Menyiapkan Perlengkapan Penelitian. Karena adanya pembelajaran yang dilakukan kali ini berbeda karena adanya aturan pemerintah yang melarang adanya pembelajaran tatap muka dan diganti dengan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Sehingga yang dibutuhkan paling utama adalah kuota internet, laptop dan juga *Handphone*.

Pada tahap dua ini peneliti memaparkan prose pengambilan dan pengumpulan data, dan kegiatan tersebut akan dipaparkan sebagai berikut. Pada saat tahap pra-lapangan peneliti telah mempersiapkan semua yang diperlukan saat melakukan penelitian seperti angket secara online, lembar pertanyaan wawancara dan link *Zoom* yang akan digunakan saat penelitian, sehingga sekarang peneliti hanya melakukan pengecekan agar tidak terjadi kesalahan saat melakukan penelitian. Pertanyaan yang dibuat peneliti pada angket online telah disesuaikan dengan indikator motivasi belajar menurut (Uno, 2010) sedangkan lembar pertanyaan wawancara terkait dengan motivasi belajar siswa kelas V. Peneliti melakukan penelitian secara online pada 14 Juni 2021.

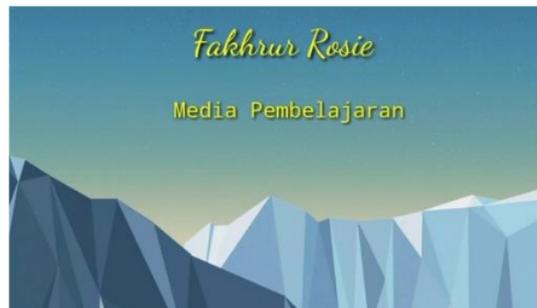
Proses Pembelajaran Daring Siswa Kelas V SDN Wonoplintahan II Sidoarjo, sebagai berikut. a) Saat pertemuan terakhir guru terlebih dahulu menginformasikan materi yang akan dibahas saat pertemuan selanjutnya. b) Guru menyiapkan link *Zoom* untuk melakukan pembelajaran dan akan dibagikan ke *grup Whatsapp* serta tidak lupa menginformasikan materi yang akan dibahas beserta jam mulainya pembelajaran. c) Pembelajaran melalui *Zoom* dimulai pada pukul 08.00 WIB dan juga guru memberikan keringanan kepada siswa yang terlambat mengikuti *Zoom* sekitar 15 menit. d) Setelah pukul 08.15 maka guru akan memulai proses pembelajaran dengan siswa yang telah bergabung di *Zoom*. e) Kemudian guru menyapa semua siswa dan mengingatkan kembali tentang protokol kesehatan setelah itu guru melakukan absensi dan membaca doa yang dipimpin oleh guru itu sendiri. f) Siswa diminta membaca materi yang telah dibuat pada media pembelajaran secara *online*. g) Guru memberikan pertanyaan sesuai materi tersebut dan dijawab secara bersama – sama oleh siswa. h) Setelah itu guru memberikan penjelasan mengenai materi yang dibaca siswa serta membahas pertanyaan sebelumnya. i) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang mereka tidak mengerti pada materi tadi. j) Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi hari ini. k) Guru menutup pembelajaran dan menginformasikan bahwa para siswa harus mengerjakan soal pada *Google Classroom*. l) Peneliti memberikan link angket online kepada guru dan tidak lupa guru membagikan ke *grup Whatsapp*. m) Proses Pembelajaran di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Daring

Pada tanggal 14 Juni 2021 pukul 08.15 WIB sebelum memulai pembelajaran guru memimpin doa dan mengingatkan tentang 4M (⁴⁸Memakai masker, Menjaga Jarak, Menghindari kerumunan dan Mencuci tangan) setelah itu guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan dan sudah dibaca siswa sebelumnya yaitu tentang pantun serta penyakit di peredaran darah. Pada pembelajaran pertama membahas tentang pantun dan ditampilkan satu pantun sehingga para siswa diminta untuk membaca secara bersama – sama. Setelah membaca bersama tadi guru menjelaskan tentang pantun dan juga memberi satu pertanyaan pada setiap siswa dengan tujuan agar tahu siapa yang sudah faham atau belum. Setelah materi pantun selesai maka dilanjutkan materi penyakit pada peredaran manusia, pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan yang diberikan Bapak Fatkhur Rosie setelah penjelasan tersebut guru menanyakan apa ada yang ⁴⁷tidak dipahami pada materi hari ini dan tidak ada yang bertanya kemudian mereka lanjut ⁴⁷membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari hari ini.

Sebelum pembelajaran berakhir bapak guru memberikan tugas yang telah disiapkan di *Google Classroom* dan harus dikumpulkan hari ini serta tidak lupa siswa diminta untuk mengisi angket yang telah saya buat setelah itu barulah pembelajaran hari ini ditutup dengan doa yang dipimpin oleh guru.



Gambar 3. Media Pembelajaran

Dampak pembelajaran *online* yang dirasakan oleh para guru di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo adalah banyak siswa yang kurang dalam pemahaman materi yang telah dijelaskan, guru sulit untuk mengontrol dan memantau perilaku siswa, komunikasi guru dan orang tua menjadi terhalang. tidak semua guru memahami teknologi terlebih guru-guru yang sudah tua, karena mereka sudah terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi dan mempelajari teknologi. Dampak yang dirasakan oleh orang tua di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo adalah adanya pengeluaran tambahan untuk membeli paket internet karena pembelajaran secara online membutuhkan paket internet yang sangat banyak dan besar selain itu ada beberapa siswa yang Hpnya masih menjadi satu dengan orang tuanya.

Motivasi belajar siswa tidak dapat dikatakan maksimal selama pembelajaran daring berlangsung hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu suasana belajar yang membosankan karena pembelajaran secara online membatasi mereka untuk berinteraksi, bermain, bersosialisasi dan belajar dengan teman lainnya, pembelajaran jarak jauh membatasi guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan sebagian besar menggunakan metode pembelajaran ceramah. Kurangnya waktu yang diberikan saat proses pembelajaran jarak jauh sehingga siswa dituntut untuk memahami dan belajar sendiri dirumah sehingga saat pembelajaran di *Zoom* dengan guru hanya membahas dan menjelaskan hal – hal yang penting saja, padahal siswa juga membutuhkan penjelasan secara menyeluruh dan perlahan.

Motivasi belajar siswa juga menurun dikarenakan terkadang jaringan internet yang mereka gunakan saat proses pembelajaran jarak jauh tiba – tiba hilang dan tiba – tiba bagus lagi sehingga siswa terkadang siswa tertinggal saat guru menjelaskan saat proses pembelajaran dan enggan untuk join dan bergabung kembali. Kendala saat proses pembelajaran secara daring berlangsung akan dijelaskan sebagai berikut. a) Tidak semua guru dapat menguasai, menggunakan teknologi terutama guru yang sudah tua. b) Terbatasnya media dan model pembelajaran yang digunakan. c) Waktu pembelajaran yang sangat singkat sehingga guru tidak dapat menjelaskan secara menyeluruh. d) Tidak semua orang tua dapat menemani dan mendampingi ketika anaknya belajar disebabkan kesibukan di luar. e) Meningkatnya rasa stress dan jenuh karena sebagian besar waktunya dirumah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo terkait dengan Dampak Pembelajaran *Online* pada motivasi belajar anak kelas V. Data yang disajikan berupa gambaran secara umum saat proses penelitian berlangsung dan akan diakhiri pada kesimpulan hasil penelitian dalam perolehan data. Wawancara yang telah dilakukan

peneliti menunjukkan bahwa saat awal pembelajaran daring diterapkan semua pihak banyak mengalami kendala dari siswa yang belum bisa menggunakan *Zoom* dan *Google Classroom*, Guru yang merasa kesulitan saat menyusun proses pembelajaran dan orang tua yang merasa terbebani dengan pembelajaran daring. Angket yang telah disebar peneliti kepada para siswa menunjukkan hasil bahwa tidak semua siswa kelas V di SDN Wonoplintahan II termotivasi dengan pembelajaran daring. Mereka merasa lebih paham ketika materi yang disampaikan guru secara langsung pada pembelajaran tatap muka serta siswa kelas V merasa senang dan tidak jenuh saat pembelajaran tatap muka disekolah.

Dari proses wawancara dan angket yang dilakukan peneliti dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran daring yang dilakukan di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo pada siswa kelas V sudah terlaksana dengan baik, walaupun walau masih banyak kendala yang terjadi. Dan juga kendala yang dialami oleh guru, siswa maupun orang tua namun hal ini dapat terselesaikan dengan adanya kerja sama dari semua pihak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Dampak Pembelajaran Online di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo sangat banyak akan tetapi dampak yang sangat terasa menurut guru, siswa dan orang tua adalah pada saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di SDN Wonoplintahan II Sidoarjo sebelum adanya covid 19 melaksanakan pembelajaran tatap muka akan tetapi saat terjadi pandemi ini maka pembelajaran dilakukan secara daring sesuai aturan pemerintah melalui media *Zoom*, *Google Classroom* dan *Whatsaap*. Semenjak dilakukanya pembelajaran secara daring banyak sekali kendala berupa waktu, media dan model yang terbatas sehingga berdampak pada siswa, dapat dilihat motivasi belajar siswa kurang saat pembelajaran daring hal ini dikarenakan menurut mereka pembelajaran secara daring suasananya membosankan, waktu yang diberikan juga kurang dari pada saat pembelajaran tatap muka.

DAFTAR RUJUKAN

- Moleong, L. J. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. In *PT Remaja Rosdakarya* (Vol. 53, Issue 9).
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431>

34

Sardiman. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar. In *Interaksi dan Motivasi Belajar*.

52

Sardiman. (2011). Interaksi dan motivasi Belajar-Mengajar. *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 10.

38

Sukmadinata, N. S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

7

Uno, B. H. (2010). Theory of Motivation and Its Measurement Analysis in the Field of Education (Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan). In *Bumi Aksara*.

JURNAL UNP PENELITIAN

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	belajarbahasa-bahasaindonesia.blogspot.com Internet Source	1%
2	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
3	search.yahoo.com Internet Source	1%
4	abdulsamingayo.blogspot.com Internet Source	1%
5	eprints.umk.ac.id Internet Source	1%
6	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	1%
7	journalppw.com Internet Source	1%
8	jurnal.unsil.ac.id Internet Source	1%
9	Sumarno Sastro Slamet. "Hubungan Strategi Umpan Balik (Feedback), Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PPKn	1%

di SMK", PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 2020

Publication

10 www.kajianpustaka.com 1 %
Internet Source

11 rahayunafiah.blogspot.com 1 %
Internet Source

12 repository.wima.ac.id 1 %
Internet Source

13 Andreas Kosasih. "STKIP WIDYA YUWANA MADIUN MENUJU KAMPUS MERDEKA BELAJAR DENGAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MOTIVASI ARCES (ARCES BASED OF MOTIVATIONAL)", JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 2021
Publication

14 www.paketinternet.id <1 %
Internet Source

15 Eka Wahyu Hidayati. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian", Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES), 2018
Publication

16 digilib.uinsgd.ac.id <1 %
Internet Source

17	stituwjombang.ac.id Internet Source	<1 %
18	Rizka Ayu Fitriyaningsih, Nugrananda Janattaka. "Analisis Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tahfidz Al Qur'an Pada Siswa SD Muhammadiyah 1 Trenggalek", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020 Publication	<1 %
19	ayanahseptianita.wordpress.com Internet Source	<1 %
20	jiana.ejournal.unri.ac.id Internet Source	<1 %
21	journal.kualitama.com Internet Source	<1 %
22	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
23	ml.scribd.com Internet Source	<1 %
24	thejournalish.com Internet Source	<1 %
25	Nirmala Chandra Anggraenie, Euis Eti Rohaeti, Tuti Alawiyah. "PROFIL MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMA GUNUNG HALU", FOKUS	<1 %

(Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2021

Publication

26	ejurnal.untag-smd.ac.id Internet Source	<1 %
27	jurnal-lp2m.umnaw.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.dikdasmenska.com Internet Source	<1 %
29	anasbgl2.blogspot.com Internet Source	<1 %
30	e-journal.upr.ac.id Internet Source	<1 %
31	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	<1 %
32	Dian Afriani, Sisca Folastris, Yuda Syahputra. "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMKN 59 Jakarta", Psychocentrum Review, 2020 Publication	<1 %
33	ojs.unublitar.ac.id Internet Source	<1 %
34	www.jurnal-umbuton.ac.id Internet Source	<1 %

35	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
36	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
37	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
38	vm36.upi.edu Internet Source	<1 %
39	www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
40	BUDIYONO PRISTYADI. "Mengungkap Anteseden Motivasi Belajar Mahasiswa", Jurnal Riset Entrepreneurship, 2019 Publication	<1 %
41	Dety Ayu Putri, Suardi Jasma. "KETERAMPILAN WARGA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN ONLINE", Journal Of Lifelong Learning, 2021 Publication	<1 %
42	Gusnawati Gusnawati, Anwar Bey, Hasnawati Hasnawati. "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SAWERIGADI", Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, 2019 Publication	<1 %

43	M. Arifky Pratama, Yetri Pitriani. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2021 Publication	<1 %
44	ejournal.undip.ac.id Internet Source	<1 %
45	kampuskomunikasi.blogspot.com Internet Source	<1 %
46	makalahmotivasiipo.blogspot.com Internet Source	<1 %
47	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
48	unwir.ac.id Internet Source	<1 %
49	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
50	Tri Wahyuningrum, Juhri AM, Nyoto Suseno. "IMPLEMENTASI SUPERVISI MANAJERIAL DALAM "MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KERJA GURU SD" "DI KECAMATAN METRO PUSAT KOTA METRO LAMPUNG", POACE: Jurnal Program Studi Adminitrasi Pendidikan, 2021 Publication	<1 %

51	aas-sv.blogspot.com Internet Source	<1 %
52	berbagimengajar.blogspot.com Internet Source	<1 %
53	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
54	ipoenk23.blogspot.com Internet Source	<1 %
55	jurnal.untad.ac.id Internet Source	<1 %
56	myfortuner.wordpress.com Internet Source	<1 %
57	shodiqin1971.blogspot.com Internet Source	<1 %
58	Chatarina Novianti, Berty Sadipun, John M Balan. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik", Science, and Physics Education Journal (SPEJ), 2020 Publication	<1 %
59	Novianna Miska Risky, Nadziroh, Alfiyah Alfiyah. "PENGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SD	<1 %

NEGERI CORONGAN", TRIHAYU: Jurnal
Pendidikan Ke-SD-an, 2022

Publication

60

Okta Rina Wahyuni. "Upaya Peningkatan
Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar
Aritmatika Sosial Dengan Model
Pembelajaran Bermain Peran", PEDAGOGIA:
Jurnal Pendidikan, 2014

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

JURNAL UNP PENGABDIAN

by 15. Zetri

Submission date: 07-Jul-2022 11:25AM (UTC+0700)

Submission ID: 1867576775

File name: JURNAL_UNP_PENGABDIAN.pdf (224.13K)

Word count: 3285

Character count: 20625

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Di Rumah Ilmu Klakahrejo Surabaya

Evi Rizqi Salamah^{1*}, Zuni Eka Tiyas Rifayanti²

evirizqis@stkipbim.ac.id^{1*}, zunieka@stkipbim.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

Received: 30 10 2021. Revised: 26 11 2021. Accepted: 03 12 2021.

17

Abstrak : Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Agar materi ini dapat difahami dan menarik minat siswa maka harus divisualisasikan. Pada kenyataanya guru-guru di Rumah Ilmu Klakahrejo kurang dapat mendesain, membuat media pembelajaran sehingga kurang memberikan contoh secara kongkret dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang diadakan guru masih didominasi dengan bercerita, adanya keterbatasan waktu dan pengetahuan untuk membuat media, sehingga siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, ini mengakibatkan siswa terlihat pasif dan tidak bersemangat. Maka dari itu penulis mengajukan solusi dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru di Rumah Ilmu Klakahrejo untuk membuat media pembelajaran, karena ini merupakan salah satu bagian dari teknik pemodelan yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan lain-lain. Sehingga siswa dapat melihat, merasakan, dan memperagakan secara nyata bukan dalam imajinasi atau angan-angan belaka. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman tentang pembuatan media pembelajaran, dengan tujuan untuk dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan media. Target luaran dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dari guru-guru dan hasil dari pelatihan ini adalah menjadikan guru-guru di Rumah Ilmu Klakahrejo menjadi terampil dalam membuat dan mendesain media pembelajaran

Kata Kunci : Pelatihan, Pembuatan, Media pembelajaran

Abstract : Learning media is a tool to convey a message in the learning process. In order for this material to be understood and attract students, it must be realized. In fact, the teachers at Rumah Ilmu Klakahrejo are less able to design, make learning media so that they do not give concrete examples in delivering materials at the time of learning, the learning activities held by teachers are still dominated by storytelling, there are limited time and knowledge to create media, so that students only listen to the material delivered by the teacher, this results in students looking passive and lackluster. Therefore, the author proposes a solution by providing training to teachers at Rumah Ilmu Klakahrejo to create learning media, because this is one part of modeling techniques that can attract students' attention, increase motivation, and others. So that students can see, feel, and demonstrate in real life not in imagination or wishful thinking. This pengabdian aims to improve the skills and understanding of the making of

learning media, with the aim to be able to improve the skills of teachers in media making. The external target in this study in the form of learning media from teachers and the results of this training is to make teachers in Rumah Ilmu Klakahrejo become skilled in creating and designing learning media

Keywords : Training, Manufacturing, Learning media

ANALISIS SITUASI

Rumah Ilmu di Klakahrejo, Kecamatan Benowo Kota Surabaya merupakan lembaga bimbingan belajar yang dikelola oleh guru-guru setempat, yang mana dulunya tempat ini adalah salah satu tempat lokalisasi yang ada di Surabaya yang telah dibebaskan oleh ibu risma wali kota Surabaya, tempat yang dikenal dengan daerah Moro Seneng itu, kini telah menjadi tempat bimbingan belajar yang. Lembaga bimbingan belajar di Rumah Ilmu ini memiliki siswa-siswi yang cukup banyak, akan tetapi guru-guru di sana kurang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemahiran tentang pembuatan Media Pembelajaran ICT, terutama terutama dalam bidang IT, dan tentunya alat dan tenor sangat dibutuhkan oleh guru-guru yang ada di Rumah Ilmu. Oleh karena itu, melalui program pengabdian masyarakat ini kami bermaksud melaksanakan pelatihan “Pembuatan Media Pembelajaran ICT” Lokasi Desa Klakahrejo, Kecamatan Benowo Kota Surabaya, yang memiliki tujuan meningkatkan keterampilan guru-guru.

Menurut Herman D Surjono (2000), istilah CAI (*Computer-Assisted Instruction*) umumnya menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer di mana anak didik dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada anak didik baik berupa informasi maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan pebelajar melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer. Materi pelajaran dapat disajikan program melalui berbagai metode seperti: *drill and practice*, *tutorial*, simulasi, permainan, *problem-solving*, dan lain sebagainya. Menurut Nasution, pengajaran dengan bantuan komputer adalah pengajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Komputer itu dapat dilengkapi sehingga memperluas fungsinya dan dapat digunakan sebagai mesin belajar atau *teaching machine*.

Husni Idris Criswell (dalam ivannugraha.blog.upi.edu:2009) mendefinisikan CAI (*Computer Assisted Instruction*) sebagai penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif serta membolehkan umpan balik, CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.

Dalam mode ini, komputer bisa menampilkan pembelajaran, menggunakan berbagai jenis media seperti (teks, gambar, suara, video), menyediakan aktivitas dan suasana pembelajaran, kuis atau dengan menyediakan interaksi dari siswa, mengevaluasi jawaban siswa, menyediakan umpan balik dan menentukan aktivitas tindak lanjut yang sesuai sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif, program yang baik haruslah meliputi empat aktivitas: a) informasi (materi pelajaran) harus diberikan atau keterampilan (*skill*) diberikan model, b) siswa harus diarahkan, c) siswa diberi latihan-latihan, d) pencapaian belajar siswa harus dinilai. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ICT sangat bermanfaat bagi guru-guru dalam menambah, pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam teknologi. Hasil dari pelatihan pembuatan media sangat banyak manfaat dan kegunaannya. Selain itu, juga dapat menjadi nilai poin dan koin untuk guru-guru dalam menambah penghasilan, dan tentunya juga meningkatkan antusiasme belajar siswa-siswi yang ada di sana. Meskipun demikian, tidak semua orang memiliki keterampilan dalam membuat media komputer pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan pembuatan media komputer pembelajaran.

SOLUSI DAN TARGET

Banyak strategi yang dapat kita gunakan dalam memberikan pelatihan pembuatan media melalui berbagai macam aplikasi. Berdasarkan uraian tersebut kami berkesimpulan bahwa lembaga bimbingan belajar Rumah Ilmu sangat tepat untuk dijadikan objek program pelatihan pembuatan Media Pembelajaran ICT, yang diharapkan dapat memberikan masukan positif, baik untuk kami maupun guru-guru yang ada di Rumah Ilmu.

Target peserta atau khalayak sasaran dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah kemampuan dalam membuat media pembelajaran oleh guru-guru di rumah ilmu Klakahrejo. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut dilihat dari dua indikator. Indikator pertama adalah jumlah peserta yang hadir dan partisipasi/antusiasme mereka dalam kegiatan ini. Kemudian, indikator yang kedua adalah tanggapan/respon peserta terhadap kegiatan melalui angket evaluasi serta hasil media yang telah dibuat dan metode evaluasi yang digunakan adalah dengan menyebarkan angket setelah kegiatan berlangsung yang berfungsi sebagai evaluasi kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode tanya jawab, wawancara dan diskusi serta praktik, dengan tujuannya dapat menganalisis dan memberikan

pengalaman sehingga dapat meningkatkan ketrampilan peserta dalam pembuatan media pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Senin 8-10 Februari 2021 di Rumah Ilmu Klakahrejo Surabaya dengan sasaran guru-guru di Rumah ilmu Klakahrejo yang masih minim pengetahuan dan keterampilan akan pembuatan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini pelatihan pembuatan media ICT adalah: (1) pengumpulan Informasi melalui hasil tanya jawab terkait bagaimana dan apa saja yang diketahui serta dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajarn oleh guru-guru di rumah ilmu Klakahrejo (2) melakukan wawancara untuk menganalisi kondisi guru-guru (3) membuat agenda perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan (3) praktik pembuatan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan di Surabaya pada bulan Januari-Februari 2021, Pengumpulan data dilakukan melalui media *zoom* dan dilkukan secara *online*, wawancara, observasi partisipatif.

HASIL DAN LUARAN

Pengumpulan informasi dan pengabdian masyarakat berawal dari dilakukannya survei lapangan yakni di rumah ilmu Klakahrejo Surabaya. Rumah Ilmu di Klakahrejo, kecamatan benowo kota surabaya merupakan lembaga bimbingan belajar yang dikelola oleh guru-guru setempat, yang mana dulunya tempat ini adalah salah satu tempat lokalisasi yang ada di Surabaya yang telah dibebaskan oleh Ibu Risma walikota Surabaya, tempat yang dikenal dengan daerah *moro seneng* itu, kini telah menjadi tempat bimbingan belajar yang mana dikelola dan dipimpin oleh salah satu guru yang termasuk alumni dari STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya, yang mana letak lokasinya berdekatan dengan kampus, maka dari itu kami tertarik untuk berkunjung ke lokasi. Setelah itu kami bertemu dengan guru-guru yang ada disana dan kami melakukan tanya jawab serta wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kondisi guru-guru dan fasilitas yang ada.

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai ibu Sulis, S.Pd.. (Kepala Rumah Ilmu), Ibu Agustin, S.Pd. dan beberapa guru yang lain. Data yang diperoleh antara lain mengenai profil kompetensi pedagogis guru, kemampuan dalam pembuatan media dan motivasi guru, serta tantangan dalam pelaksanaan pengajaran di sekolah-sekolah. Panitia kegiatan pengabdian dalam ranagka memberi pelatihan melakukan tiga kali rapat koordinasi internal. Rapat koordinasi pertama dilakukan untuk membahas konsep pelatihan pembuatan media, survei lapangan, wawancara, dan angket. Rapat koordinasi kedua mendiskusikan

materi pelatihan pembuatan media yang dikembangkan dalam buku. Setelah itu, rapat koordinasi terakhir membahas mengenai *rundown* acara dan hal-hal teknis yang perlu disiapkan dan juga berkoordinasi via *Zoom*. Detail susunan acara yang dirancang dipresentasikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. *Rundown* Acara Pelatihan

Hari 1 (Senin, 8 Februari 2021)		
Pukul	Materi	Pemateri
08.00 – 08.30	Registrasi + Kuesioner <i>Needs Analysis</i>	Tim Pengabdian
08.30 – 09.00	Pembukaan	- Kepala Rumah Ilmu - Perwakilan Tim Pengabdian
09.00 – 10.30	Kompetensi Guru	Zuni Eka Tiyas R, M.Pd
10.30 – 19.00	Keterampilan Mengajar	Zuni Eka Tiyas R, M.Pd
12.00 – 13.00	<i>Ishoma (istirahat – sholat – makan)</i>	
13.00 – 14.30	<i>Classroom Management</i>	Evi Rizqi Salamah, M.Pd
14.30 – 15.30	Teknik Pengajaran dalam menggunakan Media Pembelajaran	Evi Rizqi Salamah, M.Pd
Hari 2 (Selasa, 9 Februari 2021)		
Pukul	Materi	Pemateri
08.30 – 10.00	Pengertian & jenis-jenis media pembelajaran	Zuni Eka Tiyas R, M.Pd
10.00 – 11.30	Bentuk-bentuk Aplikasi Media Pembelajaran	Zuni Eka Tiyas R, M.Pd
11.30 – 12.30	<i>Ishoma (istirahat – sholat – makan)</i>	
12.30 – 14.00	Penggunaan <i>Game/Permainan</i> dalam Pembelajaran	Zuni Eka Tiyas R, M.Pd
14.00 – 15.30	Evaluasi/Asesmen	Zuni Eka Tiyas R, M.Pd
Hari 3 (Rabu, 10 Februari 2021)		
Pukul	Materi	Pemateri
08.30 – 09.30	Praktik Pembuatan Media Pembelajaran	Evi Rizqi Salamah, M.Pd
09.30 – 10.00	Kuesioner Evaluasi Kegiatan	Evi Rizqi Salamah, M.Pd
10.00 – 11.00	Penyerahan Sertifikat, Penutup, & Foto	Bersama Tim Pengabdian

Setelah sesi pembukaan, materi pertama yang disampaikan adalah tentang kompetensi guru dan keterampilan mengajar. Materi yang disampaikan oleh Zuni Eka Tiyas R, M.Pd. ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan wawasan serta motivasi dan juga tips bagi para guru dalam berinteraksi dengan siswa-siswa mereka agar dalam proses pembelajaran terjadi interaksi yang positif antara guru dan siswa yang akan mempermudah penyampaian materi di kelas. Sesi ini cukup menarik motivasi guru dan mengenal profesinya yang sesungguhnya. Banyak pertanyaan dilontarkan kepada pemateri terkait kompetensi guru dalam pendidikan di Indonesia

Sesi kedua dihari kedua di isi oleh ibu Zuni Eka Tiyas Rifayanti, M.Pd dengan materi media pembelajaran dan jenisnya dengan penerapan di dalam kelas agar terjadi materi dapat

disampaikan dengan baik pada siswa. Dalam sesi ini pemateri memberikan contoh-contoh penerapan komunikasi verbal dan non-verbal dua arah yang bisa diterapkan guru baik dalam *pre-teaching*, *while-teaching*, maupun *post-teaching* dengan menggunakan media pembelajaran di dalamnya. Dalam sesi ini ditayangkan juga video yang berisi contoh-contoh media pembelajaran yang baik yang bisa digunakan sebagai referensi oleh guru-guru di Rumah Ilmu. Materi yang diberikan adalah: 1) Cara mendownload aplikasi yang dibutuhkan. 2) Cara penggunaan aplikasi. 3) Cara pembuatan media komputer pembelajaran. 4) Cara menggunakan media komputer pembelajaran.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan

Bentuk-bentuk Penerapan Aplikasi CAI (*Computer Assisted Instruction*) dalam Pembelajaran. Setelah menjalankan program *Drill & Practice* ini siswa akan lebih terampil, cepat, dan tepat dalam melakukan suatu keterampilan. Misalnya keterampilan mengetik, atau menjawab soal hitungan. Disini siswa dianggap sudah mengetahui teori yang mendasari keterampilan itu serta mengetahui cara atau prosedur mengerjakannya. Jadi dalam *Drill & Practice* tidak ada bagian penjelasan, yang ada hanya sejumlah soal atau pertanyaan dan *feedback*. Soal atau pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan dalam suatu urutan atau alur "*sequence*" tertentu. Mudah-sulit siswa menjawab dinilai dan *feedback*. Benar-salah soal atau pertanyaan berikut dan seterusnya. Umumnya kontrol yang dimiliki siswa sangat terbatas, hanya dapat memilih tingkat kesulitan materi, sedangkan alur dari penyajian isi di kontrol oleh sistem. Variabel yang digunakan. Tingkat kesulitan isi atau materi, kecepatan menjawab, atau waktu menjawab.

Hal ini bertujuan untuk membuat siswa memahami suatu konsep atau materi yang baku. Sejumlah konsep atau materi yang perlu diajarkan dan dipahami siswa. Kemudian diikuti dengan sejumlah pertanyaan, atau latihan atau soal untuk memeriksa pemahaman siswa terhadap konsep atau materi tersebut. Siswa berinteraksi dengan komputer seperti siswa berinteraksi dengan guru *one-to-one session*. Bila materi yang akan diberikan cukup banyak,

maka penyajiannya akan diberikan secara bertahap, mulai dari materi dasar ke tingkat yg lebih tinggi, dan seterusnya. Selain itu ada pula sejumlah pertanyaan atau soal yang pemunculannya dibuat *random*.

Bila siswa gagal melewati kriteria untuk “lulus”, maka ia akan dikembalikan ke bagian penjelasan konsep atau materi yang pertama, akan tetapi bila sistem ini disertai dengan modul “remedial”, maka bila gagal, siswa akan diberikan remedial terhadap topik yang ia salah saja (tidak mengulang semua). Keuntungan Lebih individualized dari *Drill & Practice* ada penilaian terhadap respon, serta dapat dibantu bagian yang tidak dipahami - mengulang materi, atau ke modul remedial.

Materi atau konteks dari permainan merupakan hal yang ingin diajarkan, sekaligus juga berperan sebagai motivator. Pendekatan motivasi, dibedakan antara: motivasi intrinsik: tidak ada reward diluar atau tanpa reward seperti “*point*” misalnya, anak menyenangi permainan tersebut. motivasi ekstrinsik: ada *reward* dari luar, misalnya uang, atau “*point*” . Menimbulkan motivasi intrinsik harus ada tiga hal: (1) *Challenge: Goal* dari permainan harus jelas. Selain itu hasil atau konsekwensi yang dapat dicapai akibat dari aksi atau response pemain sulit untuk diterka semacam ada unsur *luck*. Tidak diketahui cara atau strategi yang paling optimal, (2) *Fantasy*: Adanya situasi permainan yang merangsang munculnya imaginasi pemain, (3) *Curiosity*: Ada unsur yang “baru” (*novelty*) bagi pemain, akan jangan terlalu banyak hal “barunya” sebab akan menyebabkan permainan sukar dimengerti.

¹⁰
Mindtools merupakan alat bantu belajar yang menyediakan sejumlah fasilitas atau fungsi yang dapat dipakai untuk digunakan siswa dalam memfungsikan cara berpikirnya sehingga dapat optimal. Lingkungan pembelajaran yang disajikan pada siswa bukan berpatokan pada membuat siswa menurut saja pada struktur materi yang sudah dirancang alurnya oleh programmer, akan tetapi justru hanya memberikan sejumlah fasilitas atau alat (*tools*) untuk digunakan siswa dalam ia mengambil dan merancang alur belajarnya sendiri.

Kontrol penuh ada di tangan siswa (*learner control*) dalam ia menentukan baik tujuan yang ingin dicapai, materi yang dipelajari, maupun tingkat kedalaman pemahaman yang ingin diraih. dan akan lebih memotivasi siswa untuk belajar karena ia dapat menyesuaikan dengan kebutuhannya. Guru disini berperan sebagai fasilitator, model, dan pelatih (*coach*). Berangkat dari asumsi dasar bahwa siswa itu mempunyai perbedaan dalam daya tangkap, lingkup pengetahuan yang sudah dimiliki (*prior knowledge*), keterampilan belajar, minat, maupun motivasi untuk belajar. Belajar yang dalam (*deep learning*) menuntut siswa menggunakan

teknik atau strategi berpikir yang sistematis dan terencana, tajam daya analisisnya, kritis, kreatif, dan memiliki ketrampilan memecahkan masalah (*problem solving*) yang baik.

Keterampilan berpikir (keterampilan belajar) adalah ketrampilan yang harus dengan sengaja dipelajari, bukan bersifat bawaan lahir (seperti halnya *inteligensi*). Keterampilan belajar inilah yang menjadikannya *self-regulated (directed) learner*. Proses simulasi biasanya digunakan untuk mengajarkan proses atau konsep yang tidak secara mudah dapat dilihat (abstrak), seperti bagaimana bekerjanya proses ekonomi, atau bagaimana hubungan antara *supply and demand* terhadap harga dan seterusnya. Simulasi juga dilakukan untuk memunculkan suatu keadaan yang berbahaya dan dicobakan di dunia nyata. Misalnya percobaan percampuran berbagai zat kimia, atau perputaran planet. Umumnya setelah siswa mencoba sendiri, atau menjalankan simulasi ini, guru harus memeriksa kesimpulan (*discovery*) yang dibuat siswa: ketepatannya.

Suatu konsep atau keadaan yang akan dieksplorasi proses perubahan atau terjadinya. Siswa akan diberikan sejumlah variabel (beserta parameternya) yang dapat di mainkan atau manipulasi untuk menimbulkan keadaan tertentu. Asumsi dasar dari proses belajar disini adalah melalui percobaannya siswa akan mengerti prinsip dari terjadinya proses tersebut (*discovery learning*). Keuntungan berlangsungnya proses dapat diatur kecepatannya; dapat dipercepat (untuk proses yang perubahannya lama), atau diperlambat (untuk proses yang perubahannya terjadi cepat).

Tahap ketiga yaitu tahap pelatihan berupa praktik pembuatan media komputer pembelajaran oleh guru-guru di Rumah Ilmu. Tahap keempat adalah pendampingan pembuatan Media Komputer Pembelajaran. Tahap kelima adalah tahap pelaporan dan evaluasi program. Pelaporan akan dilakukan secara berkala dalam waktu dua minggu sekali untuk mengetahui tingkat keberhasilan program. Selain itu, akan dilaksanakan evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan program yang kami laksanakan sehingga program kami mengenai pelatihan pembuatan media komputer pembelajaran yang telah dilaksanakan diharapkan akan memenuhi aspek produktif, efektif, efisien dan diterima dengan baik oleh guru-guru di Rumah Ilmu pada khususnya dan umumnya masyarakat luas, serta tidak berhenti disini nantinya setelah kegiatan Pengabdian

Sesi ketiga di hari ketiga diisi oleh ibu Evi Rizqi, S.Pd, M.Pd. dengan materi tentang *classroom management* yang membahas empat komponen utama dalam pengelolaan kelas, yaitu pengelolaan waktu, pengelolaan ruang, pengelolaan keterlibatan, dan pengelolaan partisipasi. Keempat komponen tersebut diharapkan dapat mendukung penciptaan kelas yang

kondusif dan penuh *engagement* yang positif. Pada sesi ini guru-guru juga diajak untuk berbagi pengalaman tentang strategi-strategi yang mereka lakukan di kelas masing-masing (Sari, 2019). Sesi terakhir adalah praktik pembuatan media ICT peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang menempati sudut (*corner*) tertentu dengan minat yang sama. Peserta diajak untuk turut serta aktif berdiskusi tentang topik yang sesuai dengan minat khusus tersebut.

SIMPULAN

7
Pelatihan pembuatan media pembelajaran ICT untuk guru-guru di Rumah Ilmu klakahrejo surabaya sangat bermanfaat diantaranya adalah: (1) memberikan modal Skill yang berguna bagi era digital seperti saat sekarang ini yang mana pembelajaran dengan menggunakan daring (2) mebuat peluang sumber penghasilan tambahan bagi guru-guru setelah memiliki keahlian dalam pembuatan media (3) meningkatkan ilmu pengetahuan pada guru-guru di bidang IT dalam hal ini adalah pembuatan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- 6
Asmito. (2011). *Perjuangan Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instrcional design. The ADDIE Approach*. Springer: USA
- Brog, Walter R and Meredith Dmien Gall. (2003). *Educational Research: An instoducion*. Logman: New York.
- 11
Soeharto, K. (2003). *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem Konsepsi dan Model SAP, Evaluasi, Sumber Belajar, dan Media*. Surabaya: Surabaya intellectual clu.
- 16
Suhanadji & Waspodo. (2011). *Konsep dan Teori Ilmu-Ilmu Sosial*. Surabaya: Unesa University Press.
- 13
Surjono, H. (1995). *Pengembangan Computer-Assisted Instruction* ()
18
Untuk Pelajaran Elektronika. *Jurnal Kependidikan*. No. 2 (XXV): 95-106. (online).
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasi*. Kencana: Jakarta
- Yudhiantoro, D. (2003). *Panduan Lengkap Menggunakan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

JURNAL UNP PENGABDIAN

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	akuntansi.unisla.ac.id Internet Source	1%
2	Aam Alamsyah. "Parents' Role in Supporting Their Children's Online Learning Process", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	1%
3	letswriteeducation.blogspot.com Internet Source	1%
4	agusela-hasillia.blogspot.com Internet Source	1%
5	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	1%
6	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	1%
7	journalstories.ai Internet Source	1%
8	ejurnalunsam.id Internet Source	1%

macam2-artikel.blogspot.com

9	Internet Source	1 %
10	pengelolaanlaboratorium.blogspot.com Internet Source	1 %
11	hipkinjateng.org Internet Source	1 %
12	orca.cf.ac.uk Internet Source	1 %
13	Gulmah Sugiharti. "Improve Outcomes Study subjects Chemistry Teaching and Learning Strategies through independent study with the help of computer-based media", Journal of Physics: Conference Series, 2018 Publication	1 %
14	rhytlies.blogspot.com Internet Source	1 %
15	repository.usm.ac.id Internet Source	<1 %
16	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.jbasic.org Internet Source	<1 %

desagembongangedeg.wordpress.com

19	Internet Source	<1 %
20	www.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
21	"Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Sains SMP-SMA Negeri 1 Sesayap Kabupaten Tana Tidung Melalui Science Technology Literacy (STL) dan Pengembangan Potensi Lokal", 'Universitas Mathla ul Anwar Banten' Internet Source	<1 %
22	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
23	jabar.tribunnews.com Internet Source	<1 %
24	www.scilit.net Internet Source	<1 %
25	aliaamaliaputri.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	heransains.blogspot.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Prosiding UM

by 13. Zetri

Submission date: 07-Jul-2022 11:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 1867575911

File name: Prosiding_UM.pdf (595.26K)

Word count: 4721

Character count: 31445



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR DI PERGURUAN TINGGI SURABAYA

Surya Priyambudi¹, Yulis Setyowati¹, Zuni Eka Tiyas Rifayanti², M. Harist Murdani¹

¹Universitas Wijaya Putra

²STKIP Bina Insan Mandiri

Email korespondensi: surya@uwp.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran daring dalam meningkatkan efektivitas belajar pada program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah: 1) Manfaat bagi mahasiswa adalah memberikan resolusi baru dalam melakukan interaksi perkuliahan dengan kondisi sekarang dan memberikan inovasi untuk meningkatkan belajar secara mudah tanpa mengenal batas ruang dan waktu; 2) Manfaat bagi dosen adalah membantu dalam penyampaian materi dengan media pembelajaran daring yang menarik dan terstruktur. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan, pengambilan data yang dipergunakan adalah kuantitatif dengan responden dosen dan mahasiswa program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri. Media pembelajaran daring yang dapat diakses pada <https://vclass.id> akan dipergunakan kuliah selama 1 (satu semester). Setelah melakukan analisis data penelitian dan pengembangan media pembelajaran daring maka dapat disimpulkan: 1) Pelaksanaan perkuliahan dosen menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 2) Pelaksanaan perkuliahan mahasiswa menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 3) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran daring ini mampu meningkatkan efektivitas belajar.

Kata Kunci: pembelajaran daring; learning management system; efektivitas

Pendahuluan

Penyakit Virus Corona atau *severe acute respiratory syndrome* (SARS_CoV-2) merupakan nama penyakit yang menyerang pernapasan dan menyerang seluruh dunia pada akhir 2019 hingga sampai saat ini. Virus yang ditandai dengan demam, batuk, pilek, dan sulit bernafas. Dikarenakan cara penularannya cepat dan mudah sekali, maka potensi kematian sangatlah besar dan juga tidak dapat terbantahkan lagi. Hal tersebut membuat beberapa negara di Dunia telah menerapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran penyakit virus Corona tersebut. Di Indonesia sendiri, pemerintah menerapkan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk menekan penyebaran virus ini. Untuk menghindari terjadinya penularan Covid-19 di kampus maka dalam aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring (Dalam Jaringan). Pembelajaran daring mendorong untuk memunculkan perilaku sosial distancing dan meminimalisir munculnya keramaian pada

mahasiswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus (Firman, 2020)

Untuk saat ini pandemi covid-19 telah mengubah sistem Pendidikan di Indonesia, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama RI menetapkan kebijakan bersama tentang proses pembelajaran daring dari rumah sehingga dapat membatasi ruang gerak manusia, kendati begitu pandemi Covid-19 mampu mengakselerasi Pendidikan di Era Industry 4.0. Tidak terkecuali Lembaga Pendidikan yang harus mengikuti aturan pemerintah untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran ketika terjadi bencana alam atau pandemi global melalui pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Syarifudin, 2020). Namun perlu dipahami bahwa dalam permasalahan yang menjadi sebuah hambatan dalam pelaksanaannya, termasuk pembelajaran daring kepada para mahasiswa sebagai calon guru (T. D. H. F. Ridwan Sanjaya, R. Setiawan Aji Nugroho, B. Linggar Yekti Nugraheni, Christin Wibhowo, Cecilia Titeik Murniati, Kristiana Haryanti, Eny Trimeiningrum, B. Lenny Setyowati, Angelika Riyandari, V. Kristina Ananingsih, Rikarda Ratih Saptaastuti, 2020). Pembelajaran daring bukan saja disebabkan wabah Virus Covid-19 melainkan pembelajaran daring telah menjadi tuntutan dunia Pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (F. K. Dominik Wrana, Christian Rodenbücher, Benedykt R. Jany, Oleksandr Kryshstal, Grzegorz Cempura, Adam Kruk, Paulina Indyka, 2019). Terlebih lagi untuk Pendidikan yang bersifat online tengah diusung untuk menjadi arus utama pada tahun 2025 (Al, 2018).

Sistem pembelajaran daring merupakan suatu sistem pembelajaran tanpa menggunakan tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa melainkan dilakukan secara online yang menggunakan jaringan berbasis internet. Definisi pembelajaran daring sendiri sangatlah bervariasi dan belum memiliki standart yang baku melainkan jika dibandingkan dengan pembelajaran luring (luar jaringan) mendapatkan keuntungan pada sisi fleksibilitasnya. Selain sisi fleksibilitas juga mengacu pada era perkembangan teknologi saat ini keuntungan penggunaan pembelajaran daring juga dapat dilihat dari segi kemudahan aksesnya. Kemudahan akses tersebut memunculkan istilah baru yang juga merupakan bagian dari pembelajaran daring yaitu mobile learning. Mobile learning merupakan bagian dari pembelajaran daring (Ishartiwi, 2018). Kehadiran pembelajaran daring yang dikemas secara mobile memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari sebuah materi kuliah baik kapanpun dan dimanapun.

⁶² Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri sebagai ⁴⁵ salah satu perguruan tinggi swasta yang berada di Kota Surabaya akan menerapkan sistem pembelajaran daring, namun begitu STKIP Bina Insan Mandiri belum terbiasa menggunakan sistem pembelajaran daring yang sepenuhnya bersifat daring. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang dipergunakan dalam sistem pembelajaran daring adalah Learning Management System ²⁵ yang merupakan salah satu media pembelajaran daring yang dapat melakukan ²⁵ interaksi antara dosen dan mahasiswa tanpa harus tatap muka di kampus. Bahkan dengan pembelajaran daring antara ²⁵ dosen dan mahasiswa dapat mampu melakukan interaksi tidak perlu khawatir terhadap batas ruang dan waktu.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh dosen dan mahasiswa dengan melakukan metode wawancara telah ditemukan beberapa hal dalam pengajaran menggunakan media pembelajaran daring. Latar belakang masalah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas perkuliahan mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri khususnya ⁷⁰ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta kendala-kendala yang mungkin ditemui ⁴⁴ dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring. Untuk tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran daring dalam meningkatkan efektivitas belajar pada program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri. Adapun manfaat ²⁷ dari penelitian ini adalah: 1) Manfaat bagi mahasiswa adalah memberikan resolusi baru dalam melakukan interaksi perkuliahan dengan kondisi sekarang dan memberikan inovasi untuk meningkatkan belajar secara mudah tanpa mengenal batas ruang dan waktu; 2) Manfaat bagi dosen adalah membantu dalam penyampaian materi dengan ⁶³ media pembelajaran daring yang menarik dan terstruktur.

Media pembelajaran daring yang dipergunakan pada perguruan tinggi pada umumnya hanya menggunakan sebatas pengiriman tugas dan pemberian materi kuliah saja, termasuk email merupakan salah satu aplikasi yang dipergunakan dalam media pembelajaran daring. Mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam memperoleh bahan materi kuliah yang diajarkan oleh dosen. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran ⁴⁹ menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran daring merupakan suatu alat atau perantara ¹⁰ pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Rozaq, 2019). Media pembelajaran daring merupakan

perantara pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran (Kuntarto, 2017)

Learning Management System merupakan teknologi perangkat lunak yang berbasis web sehingga dapat membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran. *Learning Management System* menyediakan wadah yang terintegrasi untuk materi, penyampaian, dan manajemen pembelajaran yang dapat diakses oleh mahasiswa, dosen, dan administrator. *Learning Management System* bertugas sebagai pusat perangkat lunak pada implementasi elearning. *Learning Management System* harus dapat mengakomodasi berbagai macam cara penyampaian materi. Pembelajaran online yang menggunakan e-learning sangat ditentukan oleh model *Learning Management System* yang dikembangkan dan pemanfaatannya secara optimal, efektif dan efisien. Saat ini *Learning Management System* dalam proses belajar mengajar berbasis TIK bisa dimaknai dalam tiga paradigma. Pertama, TIK sebagai alat atau *Learning Management System* sebagai alat berupa produk teknologi yang bisa digunakan sebagai PBM. Kedua, TIK sebagai konten atau *Learning Management System* sebagai bagian dari materi yang bisa dijadikan isi proses belajar mengajar. Ketiga, TIK sebagai program aplikasi atau LMS sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar secara efektif dan efisien (Et, 2020). Penggunaan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan. Pertemuan tatap muka yang diiringi dengan pertemuan jarak jauh, dapat dijadikan sebagai evaluasi dosen terhadap sejauh mana pemahaman mahasiswa dengan materi tersebut. Pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasi antara pertemuan tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh dan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran disebut dengan Blended Learning (Köse, 2010).

Dari beberapa *Learning Management System* yang telah ada maka peneliti telah melakukan penelitian yang mengembangkan dari *Learning Management System* yang memiliki efektifitas dalam penggunaannya serta memiliki kemudahan yang hampir sama dengan beberapa *Learning Management System*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *Learning Management System* berbasis aplikasi Moodle sebagai alat bantu elearning dengan harapan memiliki keunggulan sebagai bahan evaluasi serta menggunakan konten yang mengikuti kurikulum yang terus diperbaiki untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. Manajemen system elearning harus bisa memanfaatkan ketiga petugas pelaksana tersebut agar proses perkuliahan berjalan secara optimal. Untuk itu diperlukan suatu mekanisme supaya bisa mengintegrasikan

aspek teknologi dan pedagogi dalam sistem pembelajaran daring (Surya, 2019). Oleh karena kajian tentang pengembangan *Learning Management System* berbasis aplikasi Moodle untuk memudahkan mahasiswa dalam pembelajarannya serta meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa, penting untuk dilakukan. sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar secara efektif dan efisien (Et, 2020). Penggunaan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan.

Moodle adalah suatu nama aplikasi perangkat lunak yang mampu menjadikan media pembelajaran menjadi sebuah web yang berbasis *Learning Management System*. Aplikasi ini memungkinkan para peserta didik untuk berada di dalam “Ruang Kelas Digital” agar dapat mengakses materi-materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik, dan lain-lain (Hidayat, 2016). Arti nama dari aplikasi perangkat lunak Moodle tersebut adalah Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment yang dapat dikatakan sebagai tempat/ wadah belajar yang dinamis dengan menggunakan model serta berorientasi objek. Di dalam e-learning berbasis Moodle terdapat menu-menu yang tersedia untuk melakukan aktivitas diskusi, tugas, materi, kuis, dan video conference. Mahasiswa dapat mengatur waktunya dalam mengakses aplikasi tersebut. Yang menjadi mahasiswa merupakan pengguna yang telah terdaftar dan telah diberikan hak aksesnya. Dengan menggunakan hak aksesnya, mahasiswa tersebut dapat mengakses sebagian besar aktivitas yang ada pada kelas daring tersebut berdasarkan pertemuannya dengan dosen. Mahasiswa juga dapat melakukan komunikasi dengan dosen atau sesama mahasiswa kelasnya melalui menu chat dan menu forum yang telah disediakan pada aplikasi pembelajaran daring tersebut. Selain itu mahasiswa juga dapat mengontrol nilai mereka sehingga penilaian dapat bersifat objektif, mengakses materi yang disajikan, dan melakukan upload tugas-tugas yang telah disediakan dalam format file serta dapat didownload oleh dosen untuk memeriksa dan memberikan penilaian (Walidain, 2019). Ada beberapa fitur yang terdapat dalam moodle meliputi (1) course content management; (2) synchronous and asynchronous communication; (3) the uploading of content; (4) the return of students work; (5) peer assessment; (6) student administration; (7) the collection and organization of students grades; (8) online questionnaires; (9) online quizzes; and (10) tracking tools.

Akan tetap sebagai sebuah perangkat lunak yang baru saja diterapkan, sangatlah penting untuk melihat perkembangannya pada lingkungan tempat aktivitas perkuliahan berlangsung. Pembelajaran daring sangatlah membawa dampak sama dan berbeda dengan pembelajaran

luring (Luar Jaringan) di kelas yang telah dilakukan pada sebelumnya. begitu pula penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan perangkat lunak moodle pada sebuah lembaga Pendidikan yang ada, khususnya pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada mahasiswa dan dosen program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Kota Surabaya. Menu yang disediakan dalam perkuliahan daring tersebut berupa file-file powerpoint, PDF, video dan terdapat link-link lain yang berkaitan dengan materi pada pertemuan perkuliahan daring tersebut. Diharapkan dapat membuat mahasiswa dengan mudah mengakses materi yang telah diberikan oleh dosen. Menggunakan pembelajaran daring dengan moodle dibutuhkan kemandirian dan keaktifan dari diri mahasiswa tersebut, agar dapat tercapai tujuan perkuliahannya. ¹⁷ Seorang peserta didik dikatakan mempunyai kemandirian belajar apabila ia mempunyai keinginan sendiri untuk belajar, menyelesaikan masalah, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan kewajibannya sebagai peserta didik (Jumroh, A. S. Mulbasari, 2018). ⁵⁹ Kemandirian dalam belajar menuntut tanggung jawab yang besar pada diri mahasiswa agar supaya mahasiswa dapat ⁶⁵ berusaha melakukan berbagai kegiatan agar dapat mencapai tujuan belajar, untuk lebih memperkuat pengetahuan tentang materi, mahasiswa dapat mencari dengan sendiri melalui bantuan internet dan petunjuk dari dosen. Proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas dan efektif apabila pelaksanaan pembelajaran tersebut mampu memunculkan prakarsa atau keinginan dan kegiatan belajar secara mandiri atau dapat disebut dengan istilah kemandirian belajar dengan mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Keinginan dalam belajar merupakan keikutsertaan mahasiswa dalam belajar. Hal ini yang menunjukkan bahwa keinginan belajar merupakan keikutsertaan mahasiswa untuk mau terlibat dalam pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya dapat serta mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mahasiswa. Sementara dalam penelitian lain yang lebih spesifik menunjukkan bahwa partisipasi dan hasil belajar meningkat tidak hanya menggunakan metode maupun model pembelajaran yang bervariasi namun juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Hal tersebut dikemukakan oleh Panjaitan (U. Ependi, F. Panjaitan, 2017) yang telah meneliti tentang pemanfaatan sebuah media pembelajaran. Dalam hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa partisipasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah melaksanakan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran. Dalam menggunakan pembelajaran daring pada aplikasi moodle diharapkan kelas tidak saja didominasi oleh mahasiswa yang aktif saja melainkan semua

mahasiswa dapat berpartisipasi dalam perkuliahan. Banyak faktor yang menyebabkan mahasiswa cenderung pasif ketika menggunakan media pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran daring pada aplikasi moodle diharapkan mampu untuk meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa

⁵⁴ **Metode**

Metode penelitian merupakan sebuah cara ilmiah yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan data untuk kegunaan dan sebuah tujuan tertentu. Saat melakukan penelitian ini perlu adanya sebuah metode atau langkah-langkah yang harus dilalui peneliti saat akan memecahkan sebuah permasalahan guna mencapai sebuah tujuan yang ingin dicapainya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya, dengan jumlah dosen 15 orang dan jumlah mahasiswa 127 orang dengan rincian 40 orang mahasiswa Angkatan 2017, 27 orang mahasiswa Angkatan 2018, 33 orang mahasiswa Angkatan 2019, dan 27 orang mahasiswa Angkatan 2020. Sampel diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian yang dilakukan sehingga mampu menjadi gambaran populasi yang ada. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan metode survey yang menggunakan kuisisioner sebagai alat untuk mengumpulkan data.

Dengan menggunakan kuisisioner, maka peneliti tidak harus bertemu langsung dengan responden untuk mendapatkan data penelitian. Selain itu dengan kuisisioner, maka waktu yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data bisa lebih cepat karena responden dapat mengisi kuisisioner secara bersamaan dalam satu waktu. Penelitian ini menggunakan kuisisioner online untuk disebar kepada responden sehingga pada masa pandemi COVID-19 ini responden dapat mengisi kuisisioner dari tempat tinggalnya masing-masing. Kuisisioner terdiri dari 15 butir pernyataan tertutup dengan menggunakan skala Likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap suatu gejala sosial. Pilihan jawaban yang disediakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada penelitian ini pilihan Netral (N) tidak disertakan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Pernyataan Dosen dan Mahasiswa

No	Pernyataan
1	Tujuan pembelajaran kuliah dapat tercapai
2	Panduan penggunaan aplikasi media pembelajaran mudah
3	Media pembelajaran daring mampu menggantikan pembelajaran luring
4	Koneksi internet mahasiswa
5	Aplikasi media pembelajaran daring yang digunakan mudah
6	Kualitas file materi pada aplikasi media pembelajaran daring baik
7	Kualitas video conference pada aplikasi media pembelajaran daring baik
8	Pengerjaan tugas lebih mudah pada aplikasi media pembelajaran daring
9	Dosen menyiapkan perkuliahan daring dengan baik
10	Mahasiswa lebih mudah berkomunikasi dengan dosen pada aplikasi media pembelajaran daring
11	Waktu perkuliahan daring terjadwal dengan baik
12	Mahasiswa mampu mengikuti perkuliahan dengan baik
13	Efektivitas waktu penggunaan aplikasi media pembelajaran daring baik
14	Mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya
15	Kedepan lebih baik menggunakan media pembelajaran daring

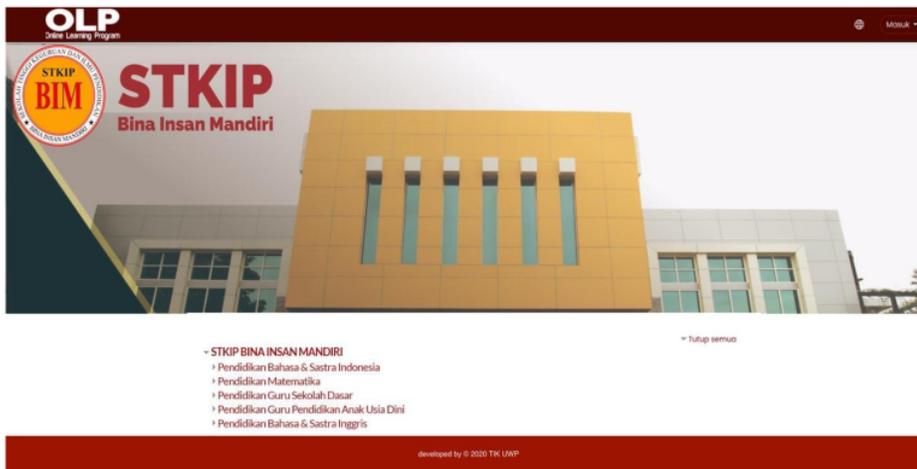
Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran daring yang dilaksanakan pada Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri dalam upaya memutus mata rantai penyebaran Viru Covid-19 dengan menggunakan media pembelajaran daring sehingga dapat diakses dengan jaringan internet. Secara keseluruhan mahasiswa lebih memilih dengan pembelajaran yang fleksibel dan dinamis. Dengan menggunakan media pembelajaran daring tersebut, mahasiswa tidak akan mengalami kesulitan karena terkendala waktu dan tempat sehingga mereka dapat mengikuti perkuliahan dari rumah maupun dari tempat dimana saja asalkan ada koneksi internet. Dengan menggunakan media pembelajaran daring, dosen memberikan perkuliahan melalui kelas virtual yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga tidak akan terikat dengan ruang dan waktu. Kondisi ini membuat mahasiswa dapat secara bebas memilih mata kuliah yang diikuti dan tugas mana yang harus dikerjakan lebih dahulu. Pembelajaran daring juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*Self Regulated Learning*). Penggunaan aplikasi online mampu meningkatkan kemandiri belajar (Oknisih, 2019). Belajar secara daring menuntut mahasiswa mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi dalam belajar.

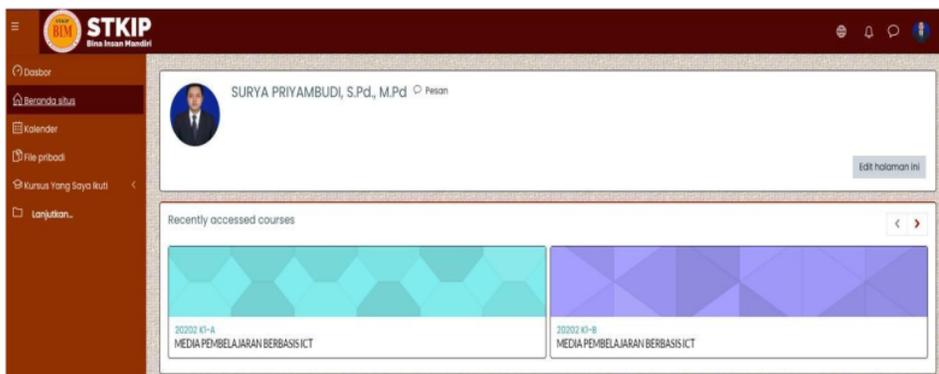
Media pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi moodle ini merupakan sebuah aplikasi kelas belajar seperti halnya pembelajaran dikelas, adapun penggunaan aplikasi video conference yang bisa dipergunakan didalam aplikasi moodle ini seperti aplikasi zoom, aplikasi google meet, aplikasi big blue button, aplikasi jitsi, aplikasi microsoft teams, dan aplikasi webex. Untuk pemberian materi yang dilakukan oleh dosen terhadap mahasiswa juga dapat melalui format file aplikasi documents, aplikasi slide, aplikasi sheet, aplikasi pdf, aplikasi video, aplikasi audio, dan lain sebagainya. Pada menu penugasan melalui aplikasi moodle juga terdapat menu quiz, survey, dan assignmet. Sebagai sarana

komunikasi antara dosen kepada mahasiswa dan mahasiswa kepada mahasiswa maka tersedia menu pada aplikasi moodle chat dan forum. Jika dosen ingin memberikan absensi terhadap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan daring maka juga disediakan menu attendance pada aplikasi moodle.

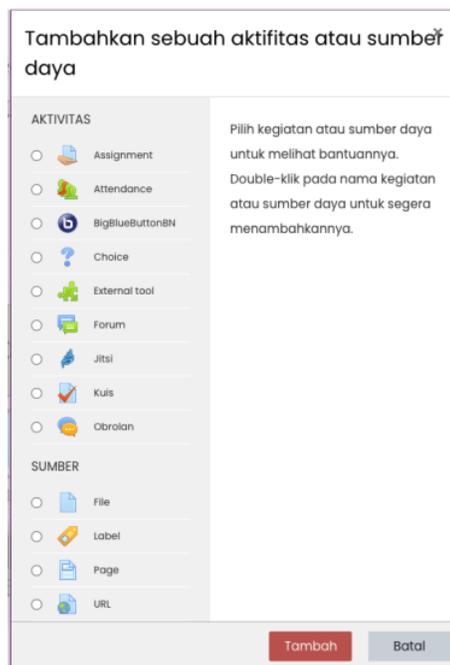
Saat pelaksanaan pembelajaran secara daring sangat memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu interaksi dosen dengan mahasiswa, dan evaluasi pembelajaran juga menunjang proses pembelajaran daring. Selain itu mahasiswa cukup antusias dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran daring dengan aplikasi moodle. Dalam penelitian yang terlaksana ini untuk perlakuan yang dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa berupa penggunaan media pembelajaran daring berupa aplikasi moodle. Untuk tampilan awal media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle yang sudah dikembangkan dapat dipaparkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tampilan Depan Media Pembelajaran Daring



Gambar 2. Tampilan Dashboard Media Pembelajaran Daring



Gambar 3. Tampilan Menu Media Pembelajaran Daring

Perkuliahan daring dengan menggunakan aplikasi moodle yang telah dikembangkan untuk tahap awal dilakukan pada pertemuan ke-2 sampai pertemuan ke-14, dosen dan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle pada saat jadwal perkuliahan daring berlangsung. Koresponden dari penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya dengan jumlah dosen 15 orang dan mahasiswa 127 orang dengan rincian 40 orang mahasiswa Angkatan 2017, 27 orang mahasiswa Angkatan 2018, 33 orang mahasiswa Angkatan 2019, dan 27 orang mahasiswa Angkatan 2020. Walaupun sudah melakukan pelatihan dalam penggunaan aplikasi moodle alangkah baiknya untuk disarankan kembali kepada dosen dan mahasiswa untuk membaca panduan penggunaan pada halaman awal aplikasi moodle tersebut supaya tidak terjadi kesalahan saat melakukan proses perkuliahan daring. Setelah selesai pada pertemuan ke-14 maka untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle peneliti telah menyiapkan kuesioner yang berkaitan tentang penggunaan aplikasi moodle supaya diisi oleh dosen dan mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi moodle dalam proses pembelajaran daring. Berikut adalah hasil dari analisis data kuesioner tersebut:

Tabel 2. Hasil Data Kuesioner Dosen

No	Komponen Penilaian	Jumlah Skor %
1	Tujuan pembelajaran kuliah dapat tercapai	90
2	Panduan penggunaan aplikasi media pembelajaran mudah	90
3	Media pembelajaran daring mampu menggantikan pembelajaran luring	80
4	Koneksi internet mahasiswa	75
5	Aplikasi media pembelajaran daring yang digunakan mudah	90
6	Kualitas file materi pada aplikasi media pembelajaran daring baik	95
7	Kualitas video conference pada aplikasi media pembelajaran daring baik	90
8	Pengerjaan tugas lebih mudah pada aplikasi media pembelajaran daring	85
9	Dosen menyiapkan perkuliahan daring dengan baik	85
10	Mahasiswa lebih mudah berkomunikasi dengan dosen pada aplikasi media pembelajaran daring	95
11	Waktu perkuliahan daring terjadwal dengan baik	90
12	Mahasiswa mampu mengikuti perkuliahan dengan baik	85
13	Efektivitas waktu penggunaan aplikasi media pembelajaran daring baik	95
14	Mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya	90
15	Kedepan lebih baik menggunakan media pembelajaran daring	85
Jumlah Prosentasi Dosen		88

Tabel 3. Hasil Data Kuesioner Mahasiswa

No	Komponen Penilaian	Jumlah Skor %
1	Tujuan pembelajaran kuliah dapat tercapai	80
2	Panduan penggunaan aplikasi media pembelajaran mudah	95
3	Media pembelajaran daring mampu menggantikan pembelajaran luring	95
4	Koneksi internet mahasiswa	90
5	Aplikasi media pembelajaran daring yang digunakan mudah	95
6	Kualitas file materi pada aplikasi media pembelajaran daring baik	95
7	Kualitas video conference pada aplikasi media pembelajaran daring baik	90
8	Pengerjaan tugas lebih mudah pada aplikasi media pembelajaran daring	80
9	Dosen menyiapkan perkuliahan daring dengan baik	85
10	Mahasiswa lebih mudah berkomunikasi dengan dosen pada aplikasi media pembelajaran daring	90
11	Waktu perkuliahan daring terjadwal dengan baik	90
12	Mahasiswa mampu mengikuti perkuliahan dengan baik	95
13	Efektivitas waktu penggunaan aplikasi media pembelajaran daring baik	95
14	Mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya	95
15	Kedepan lebih baik menggunakan media pembelajaran daring	90
Jumlah Prosentasi Mahasiswa		90

Dari hasil analisa data terhadap penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle untuk dosen tingkat pencapaian nilai prosentasi sebesar 88% maka berada dalam kualifikasi baik, sedangkan analisa data terhadap penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle untuk mahasiswa tingkat pencapaian nilai prosentasi sebesar 90% maka berada dalam kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil saran dari dosen dan mahasiswa untuk penggunaan aplikasi moodle dalam perkuliahan daring dapat memberikan efektivitas dalam melakukan perkuliahan daring, menu yang terdapat pada aplikasi moodle tersebut telah dibuat seminimal mungkin dan membantu mahasiswa dalam menerima materi

dari dosen, berdiskusi dengan dosen dan mahasiswa lainnya, mengerjakan tugas, dan melakukan video conference secara daring dengan lancar. Tidak hanya itu saja namun perkuliahan daring dilakukan dengan hanya satu aplikasi saja dan mempermudah mahasiswa dalam menerima pengajaran daring yang diberikan oleh dosen. Hasil dari peningkatan penggunaan aplikasi moodle tersebut dalam perkuliahan daring dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pedoman perkuliahan daring pada STKIP Bina Insan Mandiri di masa pandemi Covid-19.

Pengelolaan alokasi waktu maupun jadwal pembelajaran daring harus diperhitungkan secara baik. Jumlah jam pertemuan yang selama ini dilakukan secara tatap muka harus mampu digantikan dengan pembelajaran daring. Pengalokasian waktu dan penjadwalan yang baik akan membuat tujuan pertemuan daring tercapai. Dengan pembelajaran daring, waktu mahasiswa yang seharusnya dipakai untuk perjalanan ke kampus menjadi tidak ada, sehingga seharusnya waktu pembelajaran daring bisa membuat waktu sehari-hari mahasiswa lebih efisien karena dilaksanakan di tempat tinggal masing-masing. Peran dosen pada masa pandemi Covid-19 sangatlah besar, akan tetapi dosen harus bisa merancang pembelajaran daring yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran luring supaya mahasiswa lebih merasa senang, sehingga jangan sampai pembelajaran daring yang dilakukan dengan cara tidak tepat, seperti contoh seorang dosen memberikan tugas terhadap mahasiswa terlalu banyak, hal ini akan mengakibatkan beban seorang mahasiswa semakin banyak. Belum lagi biaya kuota paket internet yang harus dibeli akan menghabiskan jumlah yang banyak. Sebenarnya penggunaan media pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 dan disaat New Normal tidak ada salahnya, sebab penggunaan media pembelajaran daring sangatlah mudah dilakukan. Jadi tinggal bagaimana membuat pembelajaran daring agar bisa lebih efektif dan berhasil dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran daring sangatlah memerlukan tanggungjawab yang besar, rasa kemandirian dan ketekunan dalam diri pribadi, dikarenakan tidak ada yang mengontrol selain dirinya sendiri. Mahasiswa diharuskan dapat mendownload dan membaca materi, menjawab quiz/ soal serta mengunggah tugas secara mandiri. Proses pembelajaran daring akan memberikan kinerja mahasiswa yang lebih bagus. dibanding. dengan pembelajaran luring, karena selain daring berpengetahuan mereka juga diharapkan melek dalam teknologi informasi. Untuk perlu diingat bahwa sehebat apapun kemajuan teknologi informasi media pembelajaran tentunya akan mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga pembelajaran luring tetap

dibutuhkan pada proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran luring merupakan pengalaman pembelajaran yang terbaik. Sehingga tidak dapat secara total digantikan dengan kemajuan teknologi informasi apapun. Dengan pondasi yang kuat maka mahasiswa dapat mengeksplorasi dirinya lebih jauh dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mereka sesuai bakat dan jurusan mereka masing-masing (Murdani, 2020).

Dalam pembelajaran daring untuk penggunaan metode, model, dan strategi pembelajaran tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Selama pembelajaran daring untuk penggunaan metode, model, dan strategi pembelajaran sesuai dengan situasi pandemi saat ini. Dalam pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen juga mempertimbangkan kondisi mahasiswa sehingga dirasa tidak memberatkan. Indikator terakhir dalam keefektifan pembelajaran daring yaitu adanya ⁵⁰ hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik didukung oleh ³⁸ pembelajaran yang baik. Faktor dari hasil belajar bersumber dari dua faktor yang pertama faktor internal dan kedua faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi diri untuk belajar serta kesadaran untuk melakukan pembelajaran dengan tanggung jawab. Faktor internal terdiri dari lingkungan mahasiswa tersebut baik dari keluarga yang mendukung pembelajaran serta dosen ataupun pihak kampus yang mampu mendukung berhasilnya pembelajaran.

Kesimpulan

Setelah melakukan penyajian dan analisis data tentang pelaksanaan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran daring untuk meningkatkan efektivitas belajar di Perguruan Tinggi Surabaya, maka dapat disimpulkan: 1) Pelaksanaan perkuliahan dosen menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 2) Pelaksanaan perkuliahan mahasiswa menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 3) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran daring ini mampu meningkatkan efektivitas belajar. Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut maka perlu ada saran sebagai berikut: 1) Implementasi produk media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle yang dikembangkan perlu dilaksanakan pada sampel yang lebih luas; 2) Penyediaan *hardware server* dengan spesifikasi yang memadai, mengingat pada umumnya penggunaan media pembelajaran daring dengan aplikasi moodle dilaksanakan untuk banyak orang dan perlu adanya akses internet pada *server* yang harus selalu menyala; 3) Perlunya desain bahan ajar digital yang lebih menarik dari dosen

supaya mahasiswa lebih senang dan semangat untuk membaca bahan ajar pada media pembelajaran daring moodle tersebut.

Referensi

- Al, S. P. et. (2018). Online Education: Worldwide Status, Challenges, Trends, and Implications. *J. Glob. Inf. Technol. Manag.*, 21(4), 233–241. <https://doi.org/10.1080/1097198X.2018.1542262>
- Et, L. (2020). *Economic Burden of Childhood Autism Spectrum Disorders*, 133(3). <https://doi.org/doi:10.1542/peds.2013-0763>. Economic
- F. K. Dominik Wrana, Christian Rodenbücher, Benedykt R. Jan Oleksandr Kryshstal, Grzegorz Cempura, Adam Kruk, Paulina Indyka, K. S. (2019). A bottom-up process of self-formation of highly conductive titanium oxide (TiO) nanowires on reduced SrTiO₃. *R. Soc. Chem. Journals, Books Databases*, 11, 89–97.
- Firman, F. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indones. J. Educ. Sci*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.
- Hidayat, M. N. N. and R. (2016). Influences of IOD and ENSO to Indonesian Rainfall Variability: Role of Atmosphere-ocean Interaction in the Indo-pacific Sector. *Procedia Environ. Sci*, 33, 196–203. <https://doi.org/10.1016/j.proenv.2016.03.070>
- Ishartiwi, N. I. dan. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN IPA UNTUK SISWA SMP. *Jurnal.Umk.Ac.Id*, 2(1).
- Jumroh, A. S. Mulbasari, and P. F. (2018). Self-Efficacy Siswa Dalam Pembelajaran Based Learning Di Kelas Vii Smp Palembang. *J. Pendidik. Mat. RAFA*, 4(1), 29–42.
- Köse, U. (2010). A blended learning model supported with Web 2.0 technologies. *Procedia - Soc. Behav. Sci*, 2(2), 2794–2802. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.417>.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *J. Indones. Lang. Educ. Lit*, 3(1), 53–65.
- Murdani, S. P. and M. H. (2020). The Development of E-Learning Model for College Students in the Industrial Era 4.0. *J. Educ. Pract*, 11(31), 68–78. <https://doi.org/10.7176/jep/11-31-09>.
- Oknisih, S. S. N. (2019). PENGGUNAAN APLEN (APLIKASI ONLINE) SEBAGAI UPAYA KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. *Semin. Nas. Pendidik. DASAR*.
- Rozaq, L. S. and A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *JANAPATI*, 8, 81–86.
- Surya, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Efront Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal.Unusida.Ac.Id*, 2(2). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/345>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *J. Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indones. Met*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.

- T. D. H. F. Ridwan Sanjaya, R. Setiawan Aji Nugroho, B. Linggar Yekti Nugraheni, Christin Wibhowo, Cecilia Titeik Murniati, Kristiana Haryanti, Eny Trimeiningrum, B. Jenny Setyowati, Angelika Riyandari, V. Kristina Ananingsih, Rikarda Ratih Saptaastuti, E. (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat, 1st ed.* SCU Knowledge Media.
- 14 U. Ependi, F. Panjaitan, and H. H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *J. Inf. Syst. Eng. Bus. Intell*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.2.80-86>.
- 16 Walidain, S. R. and B. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah,. *J. Ilm. Didakt. Media Ilm. Pendidik. Dan Pengajaran*, 19(2), 178. <https://doi.org/10.22373/jid.v19i2.5032>.

Prosiding UM

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Andi Syahid Muttaqin, Utia Suarma, Emilyya Nurjani, Faricha Kurniadhini, Ratna Prabaningrum, Retno Wulandari. "The impact of climate variability on tobacco productivity over Temanggung Regency, Indonesia", E3S Web of Conferences, 2019
Publication 1%
 - 2 jist.publikasiindonesia.id
Internet Source 1%
 - 3 electronicaldi.blogspot.com
Internet Source 1%
 - 4 Zaenuri Zaenuri, Andi Prastowo. "Peran Guru Dalam Perencanaan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom Meeting Di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021
Publication 1%
 - 5 ejournal.inismupacitan.ac.id
Internet Source 1%
 - 6 eprints.umm.ac.id
Internet Source 1%
-

7	repository.syekhnurjati.ac.id Internet Source	1 %
8	library.binus.ac.id Internet Source	1 %
9	journal.institutpendidikan.ac.id Internet Source	1 %
10	ejournal.umpri.ac.id Internet Source	1 %
11	jhice.ppj.unp.ac.id Internet Source	1 %
12	mail.widyabhakti.stikom-bali.ac.id Internet Source	1 %
13	Nahil Kazoun, Angelika Kokkinaki, Charbel Chedrawi. "Chapter 29 Factors that Affects the Use of AI Agents in Adaptive Learning: A Sociomaterial and Mcdonaldization Approach in the Higher Education Sector", Springer Science and Business Media LLC, 2022 Publication	1 %
14	ejournal.unkhair.ac.id Internet Source	1 %
15	ijiswiratama.org Internet Source	1 %
16	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

17	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %
18	Adriano Luiz de Souza Lima, Fabiane Barreto Vavassori Benitti. "Chapter 13 Let's Talk About Tools and Approaches for Teaching HCI", Springer Science and Business Media LLC, 2019 Publication	<1 %
19	jurnal.untirta.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.stkippgribl.ac.id Internet Source	<1 %
21	slidegur.com Internet Source	<1 %
22	Gede Aditra Pradnyana, I Made Ardwi Pradnyana. "Implementasi Responsive E-learning Berbasis MOODLE Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran di STMIK STIKOM Indonesia", S@CIES, 2015 Publication	<1 %
23	Yusnia Nur Aziizah, Choirul Anna Nur Afifah. "IMPLEMENTASI KOMBINASI MEDIA KOMUNIKASI ONLINE DALAM PENDIDIKAN GIZI PRAKONSEPSI GENERASI MILENIAL", Jurnal Sehat Mandiri, 2021 Publication	<1 %

24	hanifaturrahmahkp.wordpress.com Internet Source	<1 %
25	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	<1 %
26	jurnal.unsur.ac.id Internet Source	<1 %
27	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
28	ejournal.ipdn.ac.id Internet Source	<1 %
29	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
30	jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
31	projekty.ncn.gov.pl Internet Source	<1 %
32	www.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
33	journal.ipts.ac.id Internet Source	<1 %
34	K P Hastuti, P Angriani, E Alviawati, D Arisanty. "The perspective of geography education students on the implementation of online learning during covid-19 pandemic", IOP	<1 %

Conference Series: Earth and Environmental Science, 2021

Publication

35

sip.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

36

Haris Firmansyah, Fandri Minandar. "The Use of Madrasah E-Learning for Online Learning during the Covid-19 Pandemic", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

37

Mangsur M Nur, Sri Andarini, Dina Dewi Sartika Lestari Ismail. "Nurse Anxiety of Handling Patient Covid-19 in Emergency Department", Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan, 2022

Publication

<1 %

38

balian86.wordpress.com

Internet Source

<1 %

39

journal.unhas.ac.id

Internet Source

<1 %

40

jurnal.unmer.ac.id

Internet Source

<1 %

41

mahasiswa.ung.ac.id

Internet Source

<1 %

42

repository.unmuha.ac.id

Internet Source

<1 %

43	sintadev.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
44	Maulia Isna Choirunisa, Zaenal Abidin. "Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Selama Pembelajaran Daring di Madrasah Ibtidaiyah", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
45	daftarkuliah.com Internet Source	<1 %
46	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
47	ojs.umrah.ac.id Internet Source	<1 %
48	scholar.uwindsor.ca Internet Source	<1 %
49	unsri.portalgaruda.org Internet Source	<1 %
50	Angga Setiawan. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2021 Publication	<1 %

semnasfkip.unram.ac.id

51

Internet Source

<1 %

52

www.jptam.org

Internet Source

<1 %

53

www.uwri.org

Internet Source

<1 %

54

Evi Susilowati. "Penggunaan "Contextual Teaching and Learning" dalam Pembelajaran Menulis Teks Puisi", *Dinamika*, 2019

Publication

<1 %

55

Sunaryo Sunaryo, Saktian Dwihartantri, Sunardin Sunardin. "Pelatihan Media Visual Non Proyeksi Berbasis Komputer Karakteristik IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Abdidas*, 2020

Publication

<1 %

56

journal.iaimnumetrolampung.ac.id

Internet Source

<1 %

57

library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

58

paknurhadi.blogspot.com

Internet Source

<1 %

59

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

60

repository.ipb.ac.id:8080

Internet Source

<1 %

61

www.gokampus.com

Internet Source

<1 %

62

www.slideserve.com

Internet Source

<1 %

63

Atsani Wulansari, Arum Nisma Wulanjani,
Gilang Fadhilia Arvianti, Candradewi Wahyu
Anggraini, Endah Ratnaningsih.

"Pendampingan Penggunaan Media
Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Masa
Pandemi COVID-19", Jurnal Abdimas BSI:
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2021

Publication

<1 %

64

Diah Aryani, Malabay Malabay, Hani Dewi
Ariessanti, Syahrizal Dwi Putra. "Pelatihan
Pemanfaatan Google Classroom untuk
Mendukung Kegiatan Pembelajaran Daring
saat Pandemi COVID 19 di SMPIT Insan
Rabbani", Jurnal Abdidas, 2020

Publication

<1 %

65

Effendi Effendi, Mursilah Mursilah, Mujiono
Mujiono. "Korelasi Tingkat Perhatian Orang
Tua dan Kemandirian Belajar dengan Prestasi
Belajar Siswa", Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi
Sciences, 2018

Publication

<1 %

66

Imroatus Sulthoniyah, Vina Nur Afianah, Kiki
Rizkiatul Afifah, Siti Lailiyah. "Efektivitas Model

<1 %

Hybrid Learning dan Blended Learning
Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah
Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

67

Neng Cucu Nurmaenah, Selvi Agini, Yulianda Putri, Siti Chotimah. "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Materi KPK Dan FPB Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Visual Basic Excel (VBE)", Journal on Education, 2020

Publication

<1 %

68

Nora Vitaria. "Model Aksi Insiden Berbasis Classroom sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa pada Masa Pandemi Covid-19", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2020

Publication

<1 %

69

Siti Nur Khoriah, Nanda Melina Rizkia, Annisa Fajriatul Awwaliyah, Annisa Dita Ramadhani, Ahmad Miftahul Umam, Husni Mubarak. "PEMBELAJARAN SEKOLAH INDONESIA LUAR NEGERI DI TENGAH PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH INDONESIA KUALA LUMPUR (SIKL) DAN SEKOLAH INDONESIA DEN HAAG (SIDH)", Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Prosiding Webinar FIP 2020 - Copy

by 21. Zetri

Submission date: 07-Jul-2022 11:52AM (UTC+0700)

Submission ID: 1867586722

File name: Prosiding_Webinar_FIP_2020_-_Copy.pdf (1.3M)

Word count: 3853

Character count: 27276



ISBN 978-602-0747-27-9

PROSIDING

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU

**“Hari Guru Bangkitkan Semangat,
Wujudkan Merdeka Belajar”**

Rabu, 25 November 2020

**Diselenggarakan Oleh:
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang**

PROSIDING

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU

**“Hari Guru Bangkitkan Semangat,
Wujudkan Merdeka Belajar”**

Rabu, 25 November 2020

Diselenggarakan Oleh:
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

Penerbit:
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES

PROSIDING

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU

“Hari Guru Bangkitkan Semangat, Wujudkan Merdeka Belajar”

Semarang, 25 November 2020

Panitia Pelaksana:

Penanggung Jawab : Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Koor Panitia : Hendra Dedi Kriswanto, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris : Elok Fariha Sari, S. Pd. Si., M. Pd.
Bendahara : Festi Zulfaturrohmah, S. Pd.

Acara :

Edi Subkhan, S. Pd., M. Pd.
Nugraheti S Sb, S. Pd., M. Pd.
Andromeda, S. Psi., M. Psi.

Korlap : Akaat Hasjiandito, S. Pd., M. Pd.

Pubdekdok : Dilla Kristina, A.Md

Konsumsi : Isna Nuryati, S. Pd.

Humas :

Ghanis Putra W, S. Pd., M. Pd.
Eem Munawaroh, S. Pd., M. Pd.
Abdul Malik, S. Pd., M. Pd.

Perkap :

Mardiyantoro, S. E.
Mu'arifuddin, S.Pd., M.Pd.

Steering Committee:

Dr. Edy Purwanto, M.P.
Dr. Sungkowo Edy Mulyono, S. Pd., M. Si.
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd.

Editor:

Trimurtini, S. Pd., M. Pd.
Galih Mahardika C P, S.Pd., M.Pd.

Reviewer:

Dr. Mintarsih Arbarini, M. Pd.
Kusnarto Kurniawan, S. Pd., M. Pd., Kons.
Rahmawati Prihastuty, S. Psi., M. Si.

Tata Letak & Desain Cover

Abtadi Tris Hamdani, S.Pd.

Penerbit

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES

Jl. Beringin Raya No. 15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Telepon/fax :024-8660106,

Email: pgsd@mail.unnes.ac.id, Website : <http://pgsd.unnes.ac.id>

Telp: 024-978-602-0747-27-9

Cetakan Pertama 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGATAR

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Sidang pembaca yang terhormat. Tanggal 25 November merupakan hari yang bersejarah, maka pada tanggal 25 November 2020 ini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang mengadakan Webinar Nasional hari ini diikuti oleh guru, dosen, praktisi dan mahasiswa dari berbagai wilayah Indonesia. Sebanyak 25 artikel telah masuk ke panitia dari total 1200 pendaftar sebagai peserta seminar. Tidak lupa kami menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas dedikasi, komitmen, dan segala ikhtiar yang telah dilakukan oleh para guru, pamong belajar, dosen dan tenaga kependidikan serta para calon guru dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam kesempatan ini pula, saya ucapkan selamat memperingati Hari Guru Nasional tahun 2020.

WEB SEMINAR NASIONAL DALAM RANGKA HARI GURU hari ini memiliki tema besar yaitu “Hari Guru Bangkitkan Semangat, Wujudkan Merdeka Belajar”. Webinar ini terselenggara untuk menghormati jasa para guru dalam mengabdikan di dunia pendidikan. Para pengabdian ini adalah insan pilihan Allah SWT yang telah ditakdirkan mengemban tugas mulia, yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Begitu juga dengan dosen, yang merupakan bagian tak terpisahkan dari guru. Dosen bertugas mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Melalui peran dan tugas tersebut, berabangalah menjadi seorang pendidik. Karena masa depan bangsa kita ada ditangan pendidik. Melalui anak-anak peserta didik di sekolah, di sanggar-sanggar belajar, kita akan menentukan masa depan bangsa. Tidak ada sosok sukses yang tidak melewati sentuhan seorang guru. Kita bisa berdiri tegak saat ini juga karena pernah ditempa oleh para guru.

Pada masa pandemi covid-19 seperti sekarang, selain tenaga kesehatan, kita semua para pendidik juga berdiri digaris depan untuk ikut serta menyiapkan kehidupan baru yaitu New Normal dalam bidang pendidikan. Semua lini pendidikan baik usia pra sekolah sampai pendidikan tinggi, mengalami penyesuaian. Para pendidik dituntut untuk mencari dan mengembangkan solusi guna menyelesaikan problematika pendidikan dimasa pandemi covid 19 seperti sekarang ini. Jutaan siswa dan mahasiswa belajar dari rumah. Dan 90 persen lebih peran orang tua menjadi meingkat dalam pendampingan belajar anak. Marilah kita menghimpun semua energi positif dalam merespon tantangan sehingga kita semua secara bersama-sama mau saling memberdayakan dan membantu.

Sidang pembaca yang terhormat, mari kita dukung langkah Pemerintah yang telah bertekad untuk tetap meningkatkan pendidikan bagi para peserta didik kita, melalui berbagai kegiatan dan berbagai bantuan supaya tetap kuat terutama pada literasi, numerasi, dan soft skill (karakter) yang akan membawa bangsa ini untuk terus maju dan berkompetisi secara global. Pemerintah juga masih berusaha meningkatkan kesejahteraan para pendidik melalui guru melalui pemberian tunjangan profesi dan tunjangan khusus bagi guru yang sudah bersertifikat pendidik. Semua proses sertifikasi pendidik difasilitasi secara daring.

Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia yang mencetak calon guru, ikut serta mendukung upaya pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang di era baru ini dan ikut memperingati hari guru nasional tahun 2020. Sebagai wujud dukungan tersebut, kami Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang menyelenggarakan Webinar Nasional dengan Tema **Hari Guru Bangkitkan Semangat, Wujudkan Merdeka Belajar.**

Sidang pembaca yang terhormat. Demikianlah yang dapat saya sampaikan. Selamat berhari Guru, harinya orang-orang mulia yang menyiapkan generasi masa depan yang lebih cemerlang. Insya-Allah kita semua akan dimuliakan oleh Yang Maha Mulia. Jadilah guru berkemajuan. Ayo hormati guru! Sebelum anda membaca rangkaian artikel dalam prosiding ini, bolehlah kiranya kami sampaikan: selamat Membaca!

Terima kasih, *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

9
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Dr. Edi Purwanto, M.Si.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Penanaman Nilai Karakter Kerjasama Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar di Era Modern <i>Tri Astuti</i>	1-7
Bentuk dan Pola Pemberian Penguatan Guru Terhadap Pembelajaran Anak SD <i>Kustiono, Budiono, Ulfah Musdalifah</i>	8-16
Pendidikan Anak dalam Keluarga Petani Kentang di Pegunungan Dieng dalam Prespektif Gender <i>Hidayatu Munawaroh, Vava Imam Agus Faisal</i>	17-25
Kampung Budaya Piji Wetan Sebagai Solusi Belajar Di Masa Pandemi Untuk Siswa SD <i>Retno Handayani, Ramadhani Putri Praswanti</i>	26-34
Media permainan edukatif rakatar seni tari untuk siswa sekolah dasar <i>Deasylina da Ary, Gea Anindya Hanif</i>	35-42
Pengembangan Media Gambar “KERIS” (Kalender Peristiwa) Kemerdekaan RI Kelas V <i>Karimatus Sania Mulyani, Fitria Dwi Prasetyaningtyas</i>	43-48
Integrasi Nilai Karakter Dalam Kegiatan Esktrakurikuler Drumband di SD Negeri 2 Kancilan Jepara <i>Mira Azizah, Ari Widyaningrum, Prihentina Arinta Dewi</i>	49-54
Analisis Model-model <i>Blended Learning</i> Sebagai Solusi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar <i>Bagas Kurnianto</i>	55-63
Literasi Digital dalam Pembelajaran Seni Tari <i>Atip Nurharini, Arini Estiastuti, Sumilah</i>	64-70
Menakar Peluang dan Tantangan Model Pembelajaran HOTS di Era Revolusi Industri 4.0 <i>Eka Titi Andaryani</i>	70-77
Analisis Kemampuan Literasi Matematika Melalui Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Pada Siswa Sekolah Dasar <i>Trinil Wigati, Eko Purwanti, Wardono</i>	78-87

Implementasi Teori Belajar Bruner Pada Pembelajaran Volum Limas di Sekolah Dasar <i>Yuli Witanto</i>	88-94
Konteks Computational thinking pada jenjang Pendidikan Dasar: Sebuah studi literatur sistematis <i>Bayu Widyaswara Suwahyo</i>	95-103
Media Video Animasi Dalam Memperkenalkan Bilangan /Angka Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 <i>Fortina Verawati Sianturi</i>	104-109
17 Pengaruh penggunaan model cooperative integrated reading and composition (CIRC) terhadap hasil belajar ips siswa kelas III SDN Kalongan 02/04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang <i>Juli Maini Sitepu, Melyani Sari Sitepu</i>	110-117
Pendidikan Kunci Ketahanan Keluarga Upaya Penguatan Pendidikan Informal di Masa Pandemi Covid 19 <i>M Syahrhan Jailani, Kustaniah Amin</i>	118-127
Model Pembelajaran Literasi Digital dalam Peningkatan Hasil Belajar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Siswa Kelas IV SD <i>Zuni Eka Tiyas Rifayanti</i>	128-133
Srawung Ilmu Sebagai Upaya Optimalisasi Pendidikan di Masa Pandemi <i>Lintang Markhamah Watianur Azizah, Mu'arifuddin</i>	134-138
Keefektifan media papan pelangi bermuatan karakter terhadap hasil belajar matematika SD <i>Elok Fariha Sari, Fitria Ayu Hermawati, Trimurtini, Nursiwi Nugraheni</i>	139-144
21 Implementasi Pembelajaran Dalam Jaringan dengan Menggunakan Instagram dan Liveworksheets Pada Masa Pandemi <i>Silvia Hazlita</i>	145-152
Model Kampanye Pencegahan Covid-19 Berbasis Android bagi Anak Usia Dini <i>Rafika Bayu Kusumandari, Istryarini</i>	153-164
Kontribusi pelayanan konseling dalam penyiapan siswa di era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 <i>Mungin Eddy Wibowo</i>	165-172
Kiat Membelajarkan Anak Kelas 1 & 2 SD di Masa Pandemi (Tinjauan Psikologis) <i>Sugiyarta SL</i>	173-176

Kegiatan Pendampingan Belajar dari Rumah Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar
Siswa SD Pada Masa Pandemi Covid-19

Ika Ratnaringrum 177-183



Model pembelajaran literasi digital dalam peningkatan hasil belajar keanekaragaman suku bangsa dan budaya siswa kelas IV SD

Zuni Eka Tiyas Rifayanti ✉, STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

✉ zunieka@stkipbim.ac.id

Abstract: This research, entitled with Digital Literation Learning Models in Enhanced Learning Results On The Diversity Of Nations and Cultures Of Class IV elementary school over the Subject of Diversity in Nation and Culture, aims to answer the issues over the understanding of digital literacies. The sample of data for this research is the fourth grade. This research undergoes descriptive qualitative as its research model. This research allows the fourth grade students and the teachers for the subject of the research. Tests, interviews, surveys and documentation are applied to this research as parts of collecting the data. The researcher chose to apply data reduction, data presentation and hypothesis as the methods of analyzing the data. The result shows that the implementation of learning design based on digital literacy influences the student's learning outcomes. It can be seen from the improvement of 3% (79% - 82%) from the students' report. The first phase of this implementation is analyzing the conventional learning design in the school. The second phase is that implementation of the learning design based on digital literacies by giving the students the questions or tests. This action aims on maximizing the result of the implementation.

Keywords: Learning Design, Digital Literacies, Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Literasi Digital dalam Peningkatan Hasil Belajar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Siswa Kelas IV bertujuan untuk menjawab permasalahan mengenai pemahaman literasi digital. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas IV SD. Model penelitian yang digunakan berupa deskriptif kualitatif dengan metode studi lapangan. Subjek penelitian adalah 7 siswa kelas IV dan guru kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran literasi digital mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan oleh nilai siswa yang semula 79% menjadi 82%. Tahap awal yaitu menganalisis model pembelajaran konvensional yang diterapkan di sekolah tersebut, tahap pelaksanaan yakni menerapkan pembelajaran berbasis literasi digital dengan diberikan soal tes hal ini dilakukan agar implementasi model pembelajaran berbasis literasi digital dapat terwujud secara maksimal

Kata kunci: Model pembelajaran, Literasi digital, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi yang sangat pesat ini, jaringan informasi dan komunikasi memainkan peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Jaringan komputer dan telekomunikasi ini memecahkan permasalahan berkenaan dengan ruang dan waktu, jarak antar manusia menjadi dekat. Permasalahan yang biasa terjadi dalam proses pembelajaran ialah dengan terdapatnya keterbatasan yang dimiliki oleh pendidikan dalam memanfaatkan penggunaan media, ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, dan keterbatasan media pembelajaran yang ada. Dalam permasalahan semacam ini, pelaksana pendidikan harus mengupayakan pemecahan masalah yang inovatif untuk guru dalam mempersiapkan media Ilmu Telekomunikasi dalam proses

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, atau setidaknya pendidik tersebut mampu mengaplikasikan software yang ada, seperti misalnya peta digital (Miaz, 2017). Dengan demikian pembelajaran berbasis literasi digital dapat meningkatkan kemampuan belajar dari peserta didik untuk mengadaptasi perubahan dan perkembangan teknologi yang akan tumbuh seperti makhluk sosial yang tumbuh sebagai bagian masyarakat (M'sai, 2017).

Terkait proses pembelajaran, persoalan pokok utama adalah bagaimana memilih dan mempergunakan model dan strategi pembelajaran yang akan memicu aktivitas belajar yang baik, agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Nugroho, 2015). Dengan demikian, antara peserta didik dan guru pasti memiliki interaksi yang baik. Interaksi yang baik merupakan keterkaitan antara peserta didik dan guru, dimana peserta didik lebih berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Nugroho (2015) peserta didik yang baik memiliki karakter bersemangat tinggi untuk memecahkan suatu masalah. Untuk menyelesaikan suatu masalah, peserta didik tidak harus memiliki IQ tinggi. Namun, peserta didik yang memiliki kemampuan rata-rata sedang ataupun kurang, dapat dilatih untuk dapat menyelesaikan masalah.

METODE

Dalam judul penelitian "Model Pembelajaran Literasi Digital Dalam Peningkatan Hasil Belajar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Siswa Kelas IV SD" Ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010: 6) yang tertuang dalam bukunya "Metodologi Penelitian Pendidikan" menjelaskan bahwa penelitian adalah semacam cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid dan juga absah yang bertujuan untuk dapat dikembangkan, ditemukan dan juga dibuktikan terhadap suatu ilmu pengetahuan tertentu, dengan demikian informasi yang diperoleh tersebut bisa dipergunakan untuk mengantisipasi, memahami dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam bidang kependidikan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena peneliti ingin melihat respon dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan menerapkan teknik wawancara, teknik tes, teknik angket serta teknik dokumentasi. Pengambilan data diperoleh dari google form karena meluasnya wabah covid 19. Data yang diambil berupa soal postes dan juga pretest

Wawancara merupakan pertemuan dua orang antara observer (peneliti) dan informan untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Terdapat 3 jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tak berstruktur. Peneliti akan menggunakan wawancara berstruktur karena peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang telah tersusun dan sistematis mengenai bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran berbasis literasi digital. Teknik angket Menurut uraian penjelasan dari Sugiyono (2010: 199) menjelaskan pengertian dari kuisioner atau angket ialah sebagai suatu teknik dalam pelaksanaan pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara melemparkan serangkaian pernyataan dan pertanyaan yang tertulis kepada responden penelitian untuk dijawab. Teknik dokumentasi Menurut uraian penjelasan dari Sugiyono (2010: 1929) menjelaskan bahwa dokumen ialah suatu rangkaian catatan fakta dan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen dapat berbentuk semacam karya-karya monumental, gambar, tulisan dari seorang individu tertentu. Dokumentasi yang berbentuk tulisan seperti kebijakan, peraturan, biografi, kriteria, sejarah kehidupan (life histories), dan juga catatan harian, sedangkan dokumentasi yang berbentuk gambar seperti misalnya adalah sketsa, foto gambar hidup dan juga lain sebagainya.

Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah mereduksi data, menyajikan data setelah itu menarik kesimpulan. Data yang diperoleh dari penelitian di lapangan sangat banyak, maka dari itu peneliti dicatat secara terperinci. Seperti yang telah dikemukakan, makin lama seorang peneliti berada di lapangan, maka jumlah data yang diperoleh akan

semakin banyak. Untuk itu reduksi data memiliki arti merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting. 22 telah data di reduksi, langkah selanjutnya yaitu dilakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan oleh peneliti masih bersifat sementara, serta dapat berubah dalam tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun jika kesimpulan yang dikemukakan oleh peneliti pada tahap awal telah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang telah dikemukakan sudah termasuk kesimpulan kredibel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai penjabaran sebuah gambaran model pembelajaran berbasis literasi digital di sekolah dasar. Narasumber penelitian kali ini adalah guru kelas dan siswa. Peneliti mengambil guru kelas untuk dijadikan informan utama yaitu ibu Siska. Dalam hal ini, hasil penelitian yang dapat dijabarkan yaitu berhubungan tentang implementasi model pembelajaran berbasis literasi digital dalam pelaksanaannya. Selanjutnya dapat dijabarkan dalam pembahasan berbagai macam penemuan-penemuan yang menarik agar dapat digunakan sebagai pertimbangan mengenai model pembelajaran literasi digital.

Dalam proses penelitian dengan google form, peneliti menganalisis dari semua jawaban yang telah dikirimkan oleh siswa, peneliti membagi siswa dalam 4 kategori kelompok. Setiap kategori kelompok menjawab soal yang telah diberikan oleh peneliti. Siswa mencari jawaban menggunakan buku paket pegangan siswa dan juga mencari melalui internet. Peneliti memberikan waktu selama 1 hari untuk dikerjakan oleh siswa.

Setelah semua terkumpul peneliti menganalisa dan mengambil data sampel, siswa memahami tata cara berperilaku di media daring, baik berupa etika ber internet hingga aspek pribadi karena situs yang dilihat hanya untuk mengerjakan soal yang telah diberikan oleh peneliti hal ini dibuktikan dengan beberapa unggahan foto dokumentasi yang dikirim oleh siswa. Kemudian siswa mampu mengenali perbedaan antara penggunaan media daring untuk tujuan pribadi dan tujuan profesional. Hal ini dibuktikan dengan lembar kuesioner yang telah diisi oleh siswa rata-rata siswa menjawab hanya 1-2 jam membuka internet sehari, untuk belajar menggunakan media daring. Selanjutnya siswa mampu mengetahui bahwa seseorang memiliki hak dan tanggung jawab dalam menggunakan media digital. Hal ini dibuktikan dengan sedikit tanya jawab antara peneliti dengan guru kelas yang sebelumnya pernah menerapkan literasi digital. Guru kelas menjelaskan bahwa siswa sangat bertanggung jawab dengan apa yang dilihat dalam pembelajaran literasi artinya mereka hanya menggunakan media hp untuk pembelajaran. Siswa selalu berkomunikasi dengan guru dan orang tua ketika akan membuka hp dan internet.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, siswa telah diberi 2 jenis soal pretest dan juga postes. Kali ini peneliti akan membahas tipe soal pretest sebelum diberikan tindakan. Soal pretest dalam penelitian kali ini siswa diberi 5 pertanyaan yang jawabannya harus dicari didalam buku pegangan.

Peneliti akan memberikan beberapa gambaran hasil pekerjaan siswa mulai dari pretest dan postes selengkapnya akan dibahas dalam lampiran yang lebih lengkap dan sistematis. Pretest sendiri merupakan suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang ditanya seputar materi yang akan diajarkan pada hari itu juga. Manfaat pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang akan disampaikan. Agar pengajar atau guru dapat mengukur tingkat kemampuan awal siswa.

Hasil data yang diperoleh peneliti direduksi terlebih dahulu dan mendapat 10 sampel yang akan menjadi acuan data bagi peneliti Secara garis besar hasil yang didapatkan dari pretest dengan cara siswa mencari jawabannya didalam buku bahwa masih didapatkan jawaban siswa yang kira-kira jawabannya sekitar 75% dan jawaban siswa masih kurang memuaskan

Postes merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pembelajaran/materi yang telah disampaikan. Dengan cara lain postes adalah evaluasi akhir saat materi diajarkan pada hari itu juga. Manfaat postes adalah untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil postes akan dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui seberapa efektifkah tindakan yang dilakukan. Secara garis besar setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran berbasis literasi digital, jawaban yang diperoleh siswa meningkat hal ini dikarenakan siswa mencari jawabannya melalui internet.

Nilai Hasil Pretes dan Postes Setelah soal pretes dan postes dikerjakan oleh siswa tugas peneliti yaitu menilai dan juga menganalisis hasil pekerjaan siswa yang kemudian diperoleh nilainya. Berikut rata-rata hasil postes dan juga pretes 36 siswa. Grafik 1 Hasil Pretest dan Postes Siswa

hasil angket menyatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran berbasis literasi digital dengan menggunakan media laptop, hp serta jaringan internet.



GAMBAR 1. Hasil Pretest dan Postes Siswa

Teknik wawancara, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas mengenai jumlah siswa, dan juga penerapan literasi digital. Berikut wawancara dengan walikelas pada tabel 1 yang bernama ibu Siska. Dalam penelitian kali ini peneliti mengambil topik implementasi model pembelajaran berbasis literasi digital yang berjumlah 36 siswa, penelitian ini berawal dari permohonan ijin penelitian yang diberikan kepada Kepala Sekolah kemudian peneliti membahas sejumlah instrumen lalu peneliti diarahkan ke guru kelas, penelitian dilakukan dalam 2 hari. Pada saat itu terjadi pandemic yang tidak memungkinkan peneliti terjun secara langsung dan pada saat itu juga sekolah diliburkan akhirnya penelitian dilakukan dengan aplikasi google form.

Hari pertama siswa diberikan soal pretest, soal ini membahas mengenai materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, subjeknya yaitu kelas 4, siswa diberikan waktu sehari dalam pengerjaan, guru mendistribusikan pukul 09.00. Dalam pengerjaan soal pretes, siswa mengerjakan dengan mencari jawabannya di buku pegangan yang mereka punya. Kemudian hari kedua siswa diberikan video setelah itu siswa diberikan soal post test dalam pengerjaan soal postes siswa mencari jawabannya melalui internet dan menulis link-link yang telah ia temukan jawabannya. Postes ini siswa diberi waktu 1 hari sama halnya dengan pre test, postes juga guru mendistribusikan pukul 09.00.

Tabel 1. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu pernah menerapkan pembelajaran berbasis literasi digital?	Pernah, menerapkan literasi digital dengan cara siswa diberikan media berupa video.
2.	Apa pendapat ibu mengenai literasi digital?	Suatu pembelajaran yang disampaikan menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara bijak, dan juga literasi digital merupakan wadah menerima informasi melalui alat smartphone, laptop, dan alat elektronik.
3.	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran berbasis literasi digital?	Mereka sangat antusias untuk memahami apa yang diamati dan lebih mudah dalam menangkap berbagai informasi.
4.	Apa kendala yang dihadapi oleh siswa jika menerapkan literasi digital?	Kendalanya itu ketika siswa terlalu asik melihat video terkadang siswa malas untuk mengerjakan karena terlalu asik melihat video pemaparan.

Setelah soal postest dan prestes terkumpul peneliti menganalisis dengan berbagai metode analisis untuk mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis literasi digital. Setelah data terkumpul peneliti menganalisis untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Secara garis besar siswa sangat antusias dalam pembelajaran literasi digital hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil nilai siswa setelah diberikan tindakan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sumirat (2018) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Literasi Geografi terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa dengan baik dari hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti ialah memiliki kesamaan dalam penggunaan literasi, sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas control dan eksperimen, sementara itu penelitian ini mempergunakan jenis metode penelitian kualitatif untuk melihat model pembelajaran berbasis literasi digital dalam peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teoritis dan penelitian yang telah dilakukan untuk membahas model pembelajaran berbasis literasi digital dalam peningkatan siswa kelas IV pada materi kenekaragaman suku bangsa dan budaya di sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

Bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berbasis literasi digital dapat digunakan serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan ditinjau dari beberapa aspek. Literasi digital dapat diterapkan dalam jenjang pendidikan sekolah terutama di jenjang sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dari nilai postes dan pretes dengan pengerjaan melalui

dua cara yaitu soal pretes dengan mencari jawabannya di buku lalu soal postes dengan cara mencari jawabannya melalui internet.

Hasil belajar siswa sebelum diberikan suatu tindakan dan sesudah diberikan tindakan terdapat peningkatan yang signifikan hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai pretest dan postes siswa yang semula sebesar 79% menjadi 82%. Adapun dalam pelaksanaan penelitian ini juga berjalan dengan baik karena sesuai dengan instrument yang telah dibuat

DAFTAR RUJUKAN

- Asep, Jihad dan Abdul Haris. 2009. Evaluasi pembelajaran. Yogyakarta : Multi Presindo s
- Burhanudin, dkk. 2019. Guru mari kita menulis penelitian tindakan kelas (PTK). Yogyakarta:Deepublish¹²
- Data Publish. 2018. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (Online). Di akses Melalui: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/20/berapa-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia>,¹⁵la (24-04-2018).
- Faturrohman, Muhammad. 2017. Belajar dan pembelajaran modern konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran. Yogyakarta:Garudhawaca.
- Glister, Paul 2007. Digital Literacy. Dalam Le Seung, 2014. International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (pp. 29-43).
- Ibrahim, Asrori. 2018. Jejak inovasi pembelajaran IPS : "Mengembangkan Profesi Guru mbelajar. Yogyakarta. LeutikPrio.¹⁸
- Idi, Abdullah. 2011. Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat, dan Pendidikan. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Istijanto. 2010. Riset Su⁹per Daya Manusia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kurnia, Novi dkk. 2019. Literasi digital keluarga teori dan praktik pen¹³mpingan orang tua terhadap anak dalam berinternet. Yogyakarta: Gajah Mada University PRESS
- Lefudin. 2017. Belajar dan pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran strategi pembelajaran dan pendekatan metode pembelajaran. Yogyakarta:DEEPUBLISH.
- Meliyawati. 2016. Pemahaman Dasar M³mbaca. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Moningga, Cici Fitri. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV Sdn 84 Kota Tengah Kota Gorontalo. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Nurdin, Ismail. 2019. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya : Media Sahabat Cendikia
- Putranta, himawan dkk. 2018. Model pembelajaran. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.³
- Rusman, 2017. Belajar dan Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta. Kencana: Prenada Media Group
- Shoimin, Aris. 2014. Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, Hengki, Helaluddin. 2019. Analisis Data Kualitatif. Jakarta: Sekolah Tinggi Theologi Jaffary

Prosiding Webinar FIP 2020 - Copy

ORIGINALITY REPORT

11 %	%	%	11 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1 %
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
3	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
4	Submitted to Universitas Airlangga Student Paper	1 %
5	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	1 %
6	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
7	Submitted to iGroup Student Paper	1 %
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
9	Submitted to Universitas Pelita Harapan	

Student Paper

1 %

10

Submitted to Universitas Diponegoro

Student Paper

1 %

11

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

<1 %

12

Submitted to Fachhochschule fuer Wirtschaft
Berlin

Student Paper

<1 %

13

Submitted to UIN Walisongo

Student Paper

<1 %

14

Submitted to Academic Library Consortium

Student Paper

<1 %

15

Submitted to IAIN Pekalongan

Student Paper

<1 %

16

Submitted to Institut Pemerintahan Dalam
Negeri

Student Paper

<1 %

17

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

18

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1 %

19

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

<1 %

20

Submitted to Universitas Putera Batam

Student Paper

<1 %

21

Submitted to University of Nicosia

Student Paper

<1 %

22

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off